电脑应用和娱乐的第一选择 总第89期

大众软件

2000 24

Popsoft

WWW.[illegible]SOFT.COM.CN



即时战略与经营策略的完美结合

三国时期之原风原貌
金戈铁马之悲壮惨烈
诡诈权谋之惊心动魄
中华文化之博大精深

OBJECTSOFTWARE
Object Software Limited
目標軟件



目标树工作室



OVERMAX STUDIO

■ 实用软件
Flash制作辅助工具一览
电子贺卡自制手册

■ 硬件评析
超越56K极限
7款主流高速光驱的综合评测

■ 专题综述
全国盗版市场调查报告

■ 网络时代
Internet上的音乐革命
网海大捞书

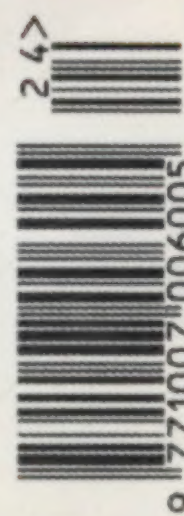
■ 专题企划
四个城市

■ 前线地带
古墓丽影历代记
冰风溪谷——冬之心

■ 游戏赏析
灵魂使者
近距离作战——诺曼底登陆

■ 攻略指引
英雄无敌历代记

零售价 ¥: 6.5元



ISSN 1007-0060

邮发代号：82-727　刊号：ISSN 1007-7464　CN11-9203/TP　批号：新出音管[2000]065

POPSOFT 大众软件

总第89期

2000.24

目录



新闻速递

1 信息与动态
3 先睹为快
6 新品热报

专题综述

7 全国盗版市场调查报告 本刊记者
13 和电脑轻松对话
——中文输入法的回顾和现状 本刊记者

实用软件

17 Flash制作辅助工具一览 郭涛
23 金山快译.net 2001专业版评测报告 晶合实验室
25 电子贺卡自制手册 GT
28 中国共享软件 中国共享软件网站制作小组
33 优秀的电子出版物制作工具
——NeoBook 陆大康
35 幻彩多媒体 宇风多媒体工作室

硬件评析

39 超越56K极限 X
42 7款主流高速光驱的综合评测 ZZZ
46 PC系统测试软件大全（三） 苏旅
50 话说DDR内存 大尉
53 新品初评 晶合实验室
54 市场行情
56 驱动热报

网络时代

57 Internet上的音乐革命
——网络音乐研究（一） 白勺
61 防黑反毒——e时代的新挑战 陈玮
62 网海大捞书 YU
65 网络的距离 leon3000

应用心得

66 “中西”联手共收邮件 若丁
67 高效操作Win2000的妙法 皓月
69 电子邮件使用雕虫小技 徐敏荣

问题交流

72 问题解答
75 疑难求解

读编往来

76 大众闲话
77 来信问答
79 读者评刊统计汇总

80 广告索引

专题企划

106 四个城市 本刊记者

前线地带

113 古墓丽影历代记 游侠创作室
114 枪手历代记 游侠创作室
115 航海时代 II 游园创意
116 奔驰卡车竞赛 游园创意
117 半条命——反恐精英 HAPIII
118 冰风溪谷——冬之心 HAPIII
119 飞鹰行动 冷酷地分吧
120 星际舰队指挥官 II 游园创意
121 机甲战士IV——复仇 HAPIII
122 烈火英雄 游侠创作室
123 女巫布莱尔第三卷
——埃利·凯德渥德的传说 游侠创作室

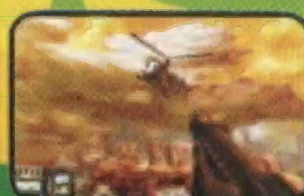
◆ 游戏试炼场

124 超级摩托赛车2001 晶合实验室
124 星河战队 晶合实验室

晶合通讯

125 中国游戏报导 本刊记者
127 域外情报站 本刊记者






游戏赏析

129 灵魂使者 农方

131 超级摩托赛车2001 游侠创作室

133 近距离作战——诺曼底登陆 古惑狼

135 《女巫布莱尔第一部——鲁斯廷·帕尔》赏析 HAPIII 简单

◆ 实话实说

137 巫师与武士

攻略指引

140 捍卫总动员 碧蔼

146 异域惊魂曲 奥杰

158 英雄无敌历代记 奥杰

游戏剧场

167 颠覆英雄传说——骷髅篇 古留根尼·我我神

有字天书

◆ 补丁铺

170 《无人永生》补丁大套餐

170 赛场风云之赛道补丁大套餐

171 《足球2001》补丁大套餐

171 精美的补丁小甜点

◆ 秘技屋

172 北欧神话、星际迷航深度空间九——堕落

173 轴心、枪手——代号47、枪手历代记

173 飓风战警、哥萨克——欧洲战争

TOP TEN

174 晶合聊天室

175 榜主随笔

176 热门软件排行榜



大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
杨文韬　汪　澎　王　刚　王　晨
汪　铁　郭新宇　董汉涛　李广才
彭　程　任　然
校　　对：郑佛水　杨卫兰
本期责编：王　刚
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：(010)67173550
采编组电话：(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5)-209
广告部电话：(010)67150982(4、5)-203
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年12月16日
零 售 价：人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



编辑部报告

站在健康秤上左看右看，发现自己还是胖了，最近也没怎么暴饮暴食啊，怎么怎么……看来是工作压力太大，旁边一众加班的编辑中某编插话：“上次你在报告里说‘今年不计划在最后一期做试改版，完全正式版将在2001年元旦隆重推出。’现在又改成这样子，我看是食言而肥了吧？”本编作势欲怒，有善察言观色某编赶紧递上改版样稿：“看看，看看。”翻得几页，冲众编辑乐呵呵地说了句：“肥了我一个，幸福万万人。”

的确是计划赶不上变化，因为社里突然决定在明年大幅增加彩页，从去年的20页一举加到52页（连四封），而印刷厂也要为此改变作业流程，各个环节的变化太大，只好在24期提前改版。编辑部措手不及之下只好决定改形式不改内容，栏目上的变化还是要到明年再见分晓。由此，各位读者要求增加彩页的愿望实现了，读者和编辑共同希望的彩色正文也出现了，迈出了这一步，意味着大软即将由单色刊物向彩色刊物过渡，这个过渡也许需要一段时间，但杂志无疑变得更漂亮了，需要补充的一句话是：价格不变。是不是找不到目录页了？是不是找不到编辑部报告了？呵呵，都在彩页里。

本期的封面是目标软件的即时战略大作《傲世三国》。去年早些时候，目标的工作人员送DEMO来杂志社，说计划在当年9月上市，当时我的确心存疑虑，担心这么短时间是否能完成。我一直觉得三国游戏是最难做的，就资料的搜集和消化就能累死人，人物事件玩家们都耳熟能详，稍有不慎就会招致骂名，更何况还有三国志系列这样的经典前作压在头上。但他们在延期15个月后终于把作品完成了，而且是中文版先发，16国语言版本后续在全球同步发行，这在国产游戏史上尚属首例。在游戏发售之前，目标已经成功了，由此不知能否看出国产游戏的生存之道来。在游戏的新闻发布会上，目标的张总看上去很是欣慰，作为总经理兼总程序师，一定很累吧。

明年会怎么样？明年的域中将会是网络游戏的天下吧？大富翁网络版上市了？仙剑网络版研发中？仙剑2出来可能就是网络版吧？联众的成功代表着网络游戏有许多不同的方向，不仅仅是MUD、图形MUD、ARPG才能是网络游戏，原先的棋牌类桌上类多人参与的游戏都会电脑化网络化虚拟化，人们通过网络来进行游戏，互相沟通彼此娱乐。但如果明年被称为网络游戏年的话，决非代表网络游戏一统天下，而是意味着网络游戏终于开始发展了，那一年将是网络游戏纪年的元年。并非所有的游戏都会网络化，可能也有人就喜欢一个人玩，单机版游戏不会灭绝，只会变得越来越好玩，而网络游戏究竟会变成何种怪物，我还没有看清楚，可能就是像《黑客帝国》那样子吧。为了推动网络游戏在国内的发展，本刊和智冠公司合作，在2001年第一期向本刊读者赠送《网络三国》的游戏账号，可免费玩7小时。更大的惊喜是明年一月号的《水晶宝合》（《大众软件CD》）将随盘附送《网络三国》完全正式版及免费账号（当期《水晶宝合》为3CD而且价格不变）。有兴趣领略网络游戏风采的朋友们请翻出本刊今年第14期所附送的《网络三国》手册温习一下有关内容，然后持币待购吧。

又是岁末，在这儿就提前预祝诸位新千年里有一份好心情。

黑暗@POPSOFT.COM





第五届世界计算机博览会
暨第二十二届中国计算机产品北京展览交易会

展会由中国信息产业部、中国科学技术部、中国国际贸易促进委员会联合主办，美国Key3Media集团及IDG（国际数据集团）集团组织，将于2001年4月4日－7日在北京中国国际展览中心隆重举行。该展会主题为“新经济时代的信息化解决方案”，将揭示全球新经济下的信息技术发展的趋势和主流，为奠定新经济的基石——信息化系统的建设提供最新的、定制化的解决方案，为企业决策者和采购者构建一个信息交流、产品评估、开拓商机的广阔空间和权威平台。展会将针对IT业内不同的技术领域，开辟多个技术专区，包括平台与应用、电子商务与互联网、网络与通信、信息家电与数字化技术。届时，观众可在www.comdex.com.cn上登记领取展会门票。

本刊记者

263网络集团成立

今年11月21日，263网络集团宣布263重组成功，并启用新的域名net263.com。263网络集团包括263在线(263.net)、263逍遥行(263isp.net)和263数据港(263idc.net)，将发挥ISP、ICP和IDC优势，形成系统、全面、优秀的循环服务。263即日推出了为股民提供便捷的交易服务和咨讯分析软件的263天赢财经网。还推出全国统一服务号码95963专线，用户使用此专线可在国内主要城市享受漫游服务，高速上网，网费为每小时2.4元。263集团继北京后，还将在上海、广州设立IDC中心，建立自己的宽带骨干网。

本刊记者

联想推出幸福Linux全线产品

今年11月23日，联想在京召开了以“应用、合作、未来”为主题的幸福Linux全线产品发布展示会。联想展示了其半年来在Linux领域形成的丰富产品线，包括桌面、服务器标准版到安全版、增强服务包、嵌入式及相关的应用解决方案。此次发布会大力倡导在Linux领域的“合作与应用”。联想理想的合作模式，是以最终用户为核心，团结整机厂商和设备厂商预装Linux操作系统，系统集成开发商开发基于Linux的应用解决方案，软件销售商和教育培训机构提供销售培训渠道。联想希望各行各业共同推进Linux在中国的应用，促进中国Linux系统的成熟和应用软件的丰富。

本刊记者

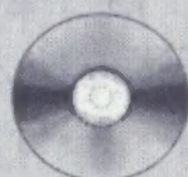
网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

探索Windows2001
CPU的世纪之争
教父 II ——仇杀
重金属 II

下期要目

捕捉与监控Live WebCam
AMD的未来之旅
巫术VII
猴岛小英雄IV



2000年12月光盘目录

新手学堂：网虫之初
新片大赏：魔兽争霸 II
碟中网：孔雀工作室
攻略指引：玩具兵大战
休闲天地：相见不如怀念

本刊特约作者

庞大智	佘一兵	侯　毅	李　靖
蔡　旋	任　良	大胖子	费江枫
程　嘉	孟祥军	汪　军	祁　玲
祝佳音	黄　翎	李文睿	张广宇
甘旭东	于国重	赵　挺	李　宾
吴瑞川	郦颜卿		

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

国内首家中文语音门户"TOM及时语"

今年11月24日，TOM.COM推出国内首家中文语音门户"TOM及时语"。这是语音技术在互联网上的实际应用。语音门户是指基于互联网平台，应用语音识别、合成和转换技术，为固定电话和移动电话用户提供语音访问互联网并获取网上资讯的门户，它体现了全球互联网发展的最新趋势。TOM.COM语音门户可以通过电话发出语音指令，获取网上储存的日程和通讯录的服务。目前，用户可从TOM获得个人理财、语音邮件、航班查询、北京地区的酒店预定、定餐及叫车服务、全球新闻、最新电影、天气预报和世界时间等内容广泛的资讯。该语音门户可以准确辨识普通话、英语和广东话。



本刊记者

五笔数码在京举行发布会

今年11月26日，中国发明协会在京举行"'五笔数码'重大科技发明发布会"。会上推出了由"五笔字型"发明人王永明历时3年完成的"五笔数码"输入技术。该技术首创了将合体汉字"一分为二"，"首部、余部、整体字"的取码规则，采用10个数字输入汉字。由于在汉字部件优选、键元布局等方面的科学设计，最大限度地降低了重码率和平均击键次数，具有完全符合国家语言文字规范、直观易学、效率高等特点。"五笔数码"技术可应用于手机、机顶盒及微电脑产品中。目前，该技术在输入法上有两个产品，即普及型的"6键6码"和快捷型的"9键6码"两套汉字输入法。



本刊记者

新浪网、硅谷动力共建IT电子商务

今年11月28日，新浪网与硅谷动力在京召开共建IT电子商务新闻发布会。硅谷动力（www.eNet.com.cn）作为中国最大的IT商业门户，本着"为商家促销、为用户导购"的宗旨投资开发建立的中国IT电子商务公用平台，入住商家已超过千家，涵盖了IT领域98%以上的主流产品。新浪网(www.sina.com.cn)是一家为世界各地华人提供全面互联网信息服务的国际性公司，新浪商城开业一年来，为广大网友提供优质的电子商务服务，同时为商家提供全新现代化营销手段。新浪网总页面浏览量达14亿以上，注册用户超过1100万。双方本着优势互补、强强合作的原则，充分利用在各自领域的优势，结成紧密的战略合作伙伴，共建中国IT电子商务事业。

本刊记者

金山毒霸出现热销断货现象

迄今为止，所谓"金山毒霸自带病毒"的传言已被澄清。金山毒霸正式上市后，迅速攀升到各地杀毒软件销售排行的第一位，在部分城市还出现了因为抢购而断货的现象。同时，国内各大网站也出现了金山毒霸的订购浪潮，新浪网新浪商城预售金山毒霸仅3天，就收到来自全国高达800多套的有效订单，创造了通过电子商务方式销售通用软件产品的销量纪录。金山公司的"缉毒烽火九州行"大型巡回活动已在全国15个城市陆续展开。11月25日，在北京当代商城广场，还举行了"买金山毒霸，享受'劳斯莱斯'极品尊贵"大型系列抽奖活动。

本刊记者

雅虎高校巡展

今年11月9日起，"雅虎中国"在全国14所大专院校举行为期两个月的名为"雅虎高校行 个性飞扬SHOW"的巡回路演，包括雅虎俱乐部自建大赛、创立雅虎驿站、雅虎大使竞聘等一系列独具特色、丰富多彩的活动，为大学生提供了一个展现风采、发挥想象力与创造力的舞台。雅虎俱乐部（clubs.yahoo.com.cn）是雅虎中国新近推出的一个社区类产品，网友们可以根据自己的个人爱好创建不同主题的俱乐部，通过论坛、聊天、贴照片、留言等多种活动方式不断吸引有共同爱好的朋友加盟。



本刊记者

成蕉网专卖洋货

近期，由全球著名的电子商务网站Similan.com投资的成蕉网www.SurfingBananas.com在北京建立。该网站主要致力于拍卖、购物及分类广告，帮助国内网民购买"洋货"。成蕉网已成功实现了日本、韩国、香港等国家和地区的无缝连接，储备各地的特色产品超过14000种。成蕉网的货品交易和拍卖程序十分简易，过程中充满趣味性，可使登录的网民充分享受电子商务所带来的交易喜悦和刺激。而无论是消费者还是商户，都可以在该网站上搜寻超过100种类型的货品，包括：汽车、房产、电子产品、电脑软件和硬件、古董家具、艺术装饰品、家用电器、图书等。该网站的上海站也已建立。

本刊记者

买全向猫送163不限时上网卡

近期，全向公司在同行中首家推出"买猫送不限时上网卡"的全国范围大型市场活动。此次活动主要面向广大网友、SOHO一族和中小企业用户。活动期间，用户购



买全向大众系列、极光系列Modem中的任意一款，都可免费得到一个月不限时163上网卡。全向Modem大都采用ROCKWELL主流芯片，设计美观大方，安全（内置有避雷器），而且基本上都可以软件升级到V.92协议。

本刊记者

EPSON送贺卡活动

爱普生（中国）有限公司11月24日至12月20日在全国范围内举办"EPSON数码输出，贺卡传递浓情"活动。活动中EPSON使用分辨率高达2880dpi的EPSON Stylus Color680彩色喷墨打印机打印贺卡，并负责邮寄。参加者可将设计好格式的贺卡图片（文件小于2M的JPG格式图片）通过E-mail发送到happynewyear@ecc.epson.com.hk；不能使用E-mail的朋友可将自己的设计邮寄到爱普生公司。无论采用哪种方式，都请参加者将要送贺卡的地址、收卡人姓名及邮编等信息写清，以便爱普生公司邮寄。自己设计的贺卡还可参加"最佳设计贺卡奖"的评选。邮寄地址：北京市朝阳区东三环北路2号 北京南银大厦28层 爱普生（中国）有限公司 陈志恒 收（邮政编码100027）

本刊记者

买ELSA影雷者送无线立体眼镜

近日，艾尔莎特别在亚太地区推出凡购买影雷者GTS Ultra显卡（约合RMB 5600元）的消费者即可免费获得ELSA 3D无线立体眼镜（约RMB 800元）的活动。



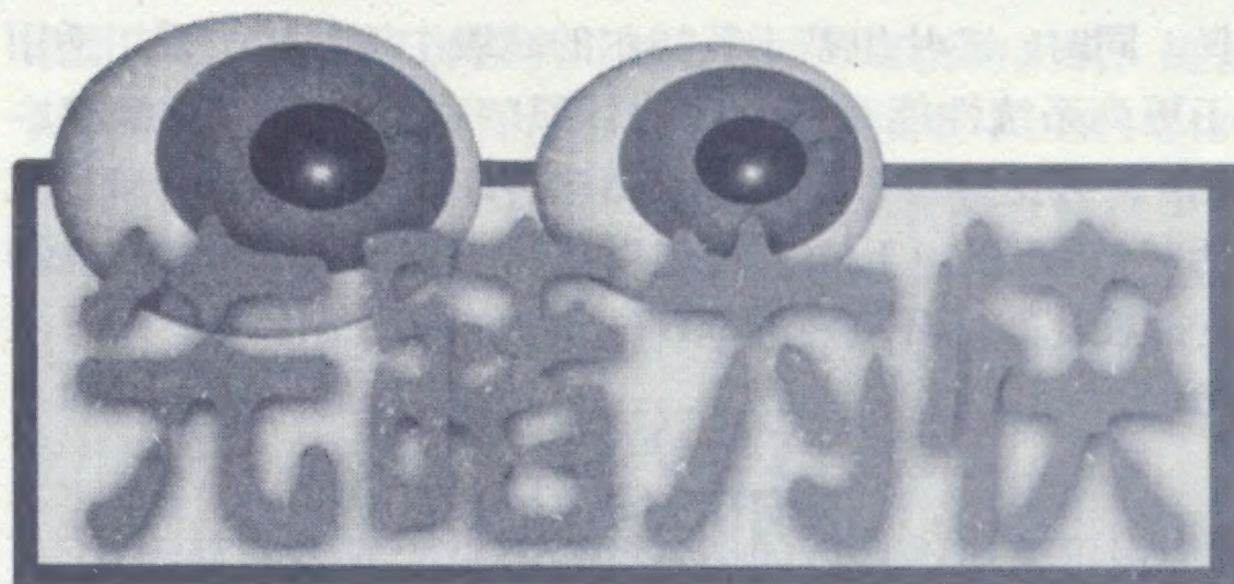
艾尔莎影雷者GTS Ultra使用了460MHz的内存频率及250MHz的芯片频率，其性能超过GeForce2 GTS 30%以上。艾尔莎动态3D立体眼镜最新的控制技术搭配上艾尔莎绘图加速卡，可将任何Direct 3D电脑游戏画面由平面显示转化成为真正的立体画面，戴上艾尔莎3D雷眼能使超级玩家完全体验虚拟实境的超异能快感。

本刊记者

你好万维网成为首信合作伙伴

近日，你好万维网（www.nihao.net）与首都信息发展股份有限公司（简称首信）签署合作协议，确定你好万维网作为首信的唯一合作伙伴，与首信共同承建北京社区信息化建设工程项目。根据合作协议，你好万维网将全面负责北京6个城区的信息化网站设计开发的相关服务工作，包括网页制作和代码嵌入服务以及测试工作。此次项目合作从11月中旬到12月底结束。

本刊记者



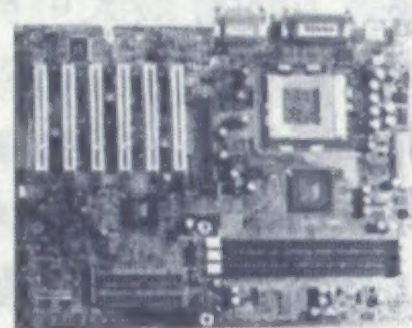
讯怡高档主板上市

近日，北京讯怡集团以低价推出3款高档主板，分别是D6VAA标准型（777元）、D6VAA-RAID（999元）和P6ISA-Ⅱ（888）元。D6VAA标准型是采用VIA 694X芯片组的双CPU主版，可同时支持两个PⅢ的CPU同时使用。D6VAA-RAID在前者基础上提供了字盘阵列功能，可以进行硬盘资料的备份和快速存取。P6ISA-Ⅱ采用INTEL 815E芯片组，SOCKET 370 CPU插槽支持133MHz外频，南桥为超级686B，可支持ATA 100。同时，讯怡集团还推出自由品牌"讯怡大度内存"。大度内存采用0.18微米制造工艺，现有64M、128M和256M的产品面世。讯怡还将研发超高容量的512M内存。

本刊记者

DFI钻石VIA（威盛）主板

以专业主板行销全球的DFI抢先在11月推出首款支持Socket370处理器的DDR主板DFI CD70。该主板采用VIA Pro266/VT8233芯片组，ATX机板设计，可支持Socket370架构的英特尔PentiumⅢ、Celeron或VIA CyrixⅢ处理器。板上共建3条184pin的DDR内存插槽，主内存最高可扩充到3GB，并同时支持200MHz及266MHz频率的DDR SDRAM内存。

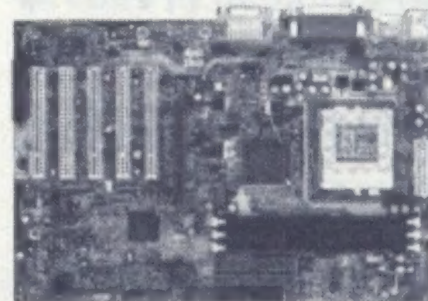


在扩充功能部分包含1条4倍速AGP、6条PCI、1条CNR扩充槽及6组USB连接埠，以提供使用者最优越的扩充空间。CD70极具高效能，支持DDR266内存接口、V-Link总线以及内建ATA/100高速传输界面，提供高达每秒钟100MB的数据传输率等高阶的功能，使得系统的整体效率提升了不少。

本刊记者

英特尔为移动PC机设计集成芯片组

近日，英特尔公司推出一款具有集成图形功能的新型移动芯片组815EM。



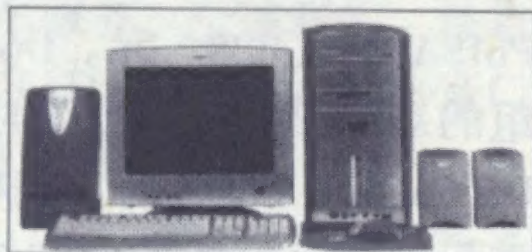
此款芯片组是为PC机设计，可在降低系统总成本的同时提供卓越的性能。芯片组集成了图形功能，并具有利用外部AGP4×或AGP2×图形控制器的选

择。同时，芯片组基于英特尔的高级中枢架构，采用适用于更高系统性能和灵活性的新型I/O控制器中枢（ICH2-M），可支持一个附加的通用串行总线（USB）端口，包括一个局域网（LAN）接口以及用于实现更快硬盘性能和支持杜比数字环绕声的双Ultra ATA/100控制器。

……………………………………………………本刊记者

海尔PⅣ电脑面市

今年11月21日，在英特尔公司发布新一代微处理器产品奔腾4之际，海尔同时推出了基于英特尔奔腾4处理器的最新海尔电脑产品——“迅龙2001”图形工作站。该工作站使用了目前世界上运算速度最快的微处理器奔腾41.5GHz处理器芯片，其它硬件配置也选用了最先进的产品，包括PC800 256M内存、ATI Radeon DDR 64M显示卡、SoundBlaster Live声卡、DVD光驱和40G容量7200转的高速硬盘，操作系统选用了微软的Windows2000。此举不但再次展示了海尔在信息产品开发生产上的雄厚实力，同时也反映出了我国信息产业发展水平的提高。



……………………………………………………本刊记者

e飞5000笔记本电脑

e飞5000系列采用了国际上流行的全内置All-in-one设计，功能齐全而完善。外形呈流线形，外壳可随心更换。该系列配置了Intel Pentium Ⅲ处理器，主频达700MHz，采用10G容量硬盘（可升级至更高）和24速光驱，其内存最大可扩充至512M。电脑采用14.1英寸真彩色（TFT）液晶显示屏，Ultra AGP 4×总线，128位3D图形加速芯片，结合MPEG 2影像加速与3D立体音效功能，使该电脑进行3D游戏或观赏DVD影片时有出色效果。通过升级，用户可选配DVD光驱或CD-RW光盘刻录机以及更大容量的硬盘。同时系统BIOS也采用了可刷新的Flash Rom，可定期从伦飞网站上下载最新BIOS程序更新系统。电脑内部集成了10/100M LAN和56K双频高速Modem，具备方便快捷的上网一指通和页面滚动键功能。

……………………………………………………本刊记者

戴尔新型笔记本电脑

今年11月，戴尔公司推出两款新型Latitude 笔记本电脑——轻巧型Latitude C600和高性能的Latitude C800。这两款新型笔记本电脑不但外型时尚优雅，而且增加了内置无线连网功能。新型号产品与自1997年底出货的所有Latitude C系列接口设备(包括坞站、电池、AC适配器和多媒体模块)兼容，旨在协助客户降低整体成本。两款电脑均内置了袖珍PCI天线，提供综合 802.11b无线局域网功能。戴尔已计划于年底推出无线组件，供用户选购。新型号的设计特别注重与其它常用产品的兼容能力，确保可使用2000年3月在美国推出的TrueMobile标准无线局域网PC卡(配合外接天线)。Latitude C600的售价为人民币33,160（包含增值税）。



……………………………………………………本刊记者

致福因特网接入服务器

近日，致福推出IAS670因特网接入服务器，它内置拨号程序，局域网中的用户无需拨号，打开浏览器，输入欲访问站点的域名即可访问Internet。只需一个普通的Internet帐号和简单配置就可同时支持256个人在线。该服务器支持128K ISDN，可同时接两个MODEM或两个ISDN，内置NAT防火墙及DHCP服务器，自动记录用户访问Internet的流量，为记费提供依据。同时还能对不同的用户设置不同的Internet访问权限。

……………………………………………………本刊记者

优派17英寸液晶显示器

全球最大显示设备公司优派公司，近日全球同步上市一款全新17英寸LCD液晶显示器VG175。VG175显示面积大，对角线为17.4英寸，在水平、垂直方向的可视角度都达到了160°。同时VG175的对比度高达400:1，亮度为220cd/m2。采用SuperClear MVA技术的VG175，其液晶响应速度达到了25ms。它同时提供了双输入接口，可旋转式面板。随机赠送PerfectPortrait TM软件，可以让用户在直立的A4状态下完成文字、画面的设计，真正做到所见即所得。可分离式底座及与VESA标准吊架相容设计，即使摆放于桌面上，VG175也可在左右、俯仰、高低等8个方向随意调整。此款显示器市场零售价格将在2万元以下。



……………………………………………………本刊记者

Acer“99系列”刻录机

在Acer近日推出的刻录机“99系列”活动中，Acer CRW8432A将调价至1599元，而8432IA仅售1299元。Acer CRW8432A是全球唯一使用8MB缓存的CD-RW，采用8倍速刻写、4倍速擦写技术，最高读写速度达32倍速，大大提高了刻录机的使用效率和稳定性。两款刻录机都采用数字伺服控制系统，提供信号自动增益及补偿，资料读取与写入迅速正确；采用标准IDE/ATAPI传输接口，可直接为目前主流平台操作系统所支持。用户可在明基计算机网站（www.aps.com.cn）下载刻录机所对应的固体（Firmware）升级驱动程序，对刻录机进行最新版本的升级。

……………………………………………………本刊记者

“大手”手柄

以生产“大手智能游戏手柄”而闻名的北京贝翰德电脑技术公司是国内首家开发生产数字手柄的专业游戏工具厂商。为了使更多的人体验到数字手柄的强大功能，该公司根据国人的消费水平，针对国内低端市场，设计推出了“大手小旋风”系列。该系列采用彩色外壳，具有键盘映射，设置组合健，调整按健延时等多种功能，在操作上更趋简捷，市场售价预计不超过30元，特别适合初次接触手柄的普通玩家。

……本刊记者

《中文之星2001》

今年11月21日，北京中文之星数码科技研制开发的新一代外挂式全32位中文平台软件《中文之星2001》正式发布。这是一款主要面向海外市场和专业消费群体的中文平台产品。在继承《中文之星2.97》的操作界面和主要功能基础上，《中文之星2001》针对当前操作系统的发展趋势，大幅提升软件性能和质量，增强了软件的稳定性和兼容性，还提供了中文之星《智能狂拼》整句输入软件和《金山词霸》词典软件。该产品支持多内码系统，支持英文、简繁体中文版的windows3.x/95/98/98SE，对流行软件有很好的兼容性。据悉，《中文之星2001》已开始生产，将于近日向全球代理商供货。



……本刊记者

安全之星1+e

具有反病毒、防黑客双引擎保护功能的“安全之星1+e”，由上海创源计算机信息安全有限公司新近推出。该杀毒软件遵循“反毒防黑相结合”的概念，杀毒和防黑引擎合二为一，病毒特征码和安全规则特征码两个数据库合一，定期的升级更新也是一次完成。这一产品减少了对系统资源的消耗，系统运行效率也不会受到大的影响，方便了病毒特征码和安全规则码数据库的升级维护，为用户的电脑提供更加及时、高效的安全保障。该软件具有升级提醒和119紧急病毒报警功能。



……本刊记者

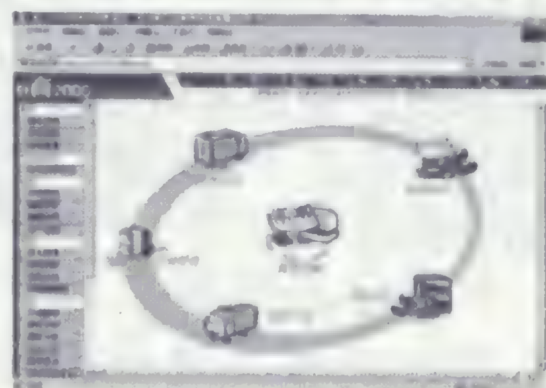
《语言大师》系列英语学习光盘

由北京外研社电子出版部出版发行的《语言大师》系列英语学习光盘，旨在帮助英语学习者强化阅读、听写能力，全面培养和提高英语学习者的综合能力。这套光盘包括《TOFEL备考教程和模拟考试》、《COLLINS COBUILD学习词典》和《阅读教程》3个部分。阅读教程根据海尼曼英语语言教学出版公司的分级读物改编，适合初级和中级英语学习者使用。该软件系统要求IBM PC486兼容机以上，SVGA图形卡，CD-ROM驱动器，中文WINDOWS操作系统。市场定价28元/张。

……本刊记者

《成功心理》

一款针对青少年和白领阶层的综合心理素质培训软件《成功心理》，于11月下旬由晶合时代软件公司推出。该软件填补了国内素质软件市场的一大空白，解决了一直困扰青少年心理素质培训领域教学难、学习苦、进步慢的尴尬现状。软件教学方式具有独创性、专业性和趣味性，心理测试结合文章内容，形式新颖、寓教于乐。《成功心理》软件分为完整版（4张光盘）和精华版（2张光盘）两个版本。完整版分为基础篇、进修篇、高级篇和辅助篇，价格为68元。精华版为38元。



……本刊记者

99元的e商2000单用户版

近日北京综艺达软件公司对外宣布，他们将以99元的超低价格推出e商2000商务管理软件小企业单用户版。据了解，该产品是中国第一套真正基于Web的B/S结构的企业商务管理软件，其功能覆盖了出入库管理、客户管理、财务管理、报表输出、销售分析、物流分析等管理活动。单用户版实际上是一个网络版，可以在互联网、局域网中使用，支持远程拨号管理，只是同时在线操作的用户限定为一人。适用于业务量不大，操作用户可以分时进行的企业。该软件所有的数据和e商2000系列的其它版本可以直接共用，无需进行转换，具有很好的未来扩展性，直接升级。

……本刊记者

ViaVoice巍巍世纪版

IBM公司在语音识别领域积累了丰富的经验,今年它推出的ViaVoice世纪版中文语音识别系统增强了语音辅助网络浏览功能。该系统使用户可以用嘴上网冲浪。口述文档、口述电子邮件、真正的“网上聊天”以及使用语音进行文档格式编排等都可实现。此外，世纪版与以前的产品相比具备更高的识别率，更完备的词汇量以及更智能的文章分析功能。IBM语音识别技术发展日臻成熟，并将广泛应用在金融、医疗、教育、通信、交通等各行业领域。巍巍世纪版零售价在1000元左右。

……本刊记者

还原精灵2001 热卖中

安全、专业的硬盘保护产品。初学电脑，操作不熟练的菜鸟这下子不用恐惧操作不慎造成的破坏事件了。游戏玩家和冲浪高手们也可以放开手脚尽情享受电脑带来的乐趣。还原精灵使用于各种台式机和笔记本电脑，支持IDE/EIDE/SCSI硬盘。该软件不占用硬盘空间，采用类Windows界面，操作简便，提供多种保护方式，可随意设置保护任何一个或数个希望保护的逻辑盘。使用者可以设置多种硬盘数据还原方式（不还原、自动还原、手动还原、定时还原和数据转储）。



零售价：38元

出国手册 热卖中

《出国手册》为准备出国留学者提供了国外教育状况、学校介绍、留学条件、费用和手续等详细资料；也向准备出国旅游者介绍旅行社、旅游景点、出行住宿以及交通饮食等情况；还有大量各国移民政策、移民条件、手续和费用等方面的资讯。《出国手册》包含了世界各国的国家概况、留学资料、旅游信息、移民介绍、出国程序和使用常识等内容。光盘信息量大，图文并茂，为读者提供了一本认识、了解世界的有实用价值的参考手册。要求硬件配置为Pentium75以上，16兆以上内存，8倍速光驱。



零售价：35元

财神3000 热卖中

随着经济的发展，家庭及个人理财将日趋复杂、重要。网上交易也将迅速普及，家庭及个人理财需要一个称心如意的助手。财神3000正是为了满足用户这一需要而开发的产品，又称为居家理财小财神2001版。一看这名字，就知道这个软件是根据中国家庭特点专门设计的，是个集记录、统计、分析于一体的财务管理软件。软件分为日常理财、计划理财、帐务提示、明细报告和投资理财五大部分，具备网络功能。界面简洁、易操作，还配有生动活泼的图画和背景音乐。盘内还含有个股资料库。这个软件可以大大提高工作效率，帮助家庭和个人管理好家政，还能有利于家庭培养子女树立理财观念，养成良好的理财习惯。



零售价：38.8元

霹雳奇侠传 热卖中

就在《仙剑奇侠传》这部万众瞩目佳作的续集还处于开发阶段时，《仙剑》的原班制作小组和《轩辕剑Ⅲ》的DOMO小组联手推出了一款名为《霹雳奇侠传》的游戏。的确，你可能会在这部作品中看到《仙剑》的影子，而且还可以在游戏中碰到李大侠！相信这部作品为“霹雳戏”的爱好者提供另一种享受，让你可以亲身进入霹雳的世界之中，流连在各个场景之中，体验剧中人物的恩怨情仇，破解一道道的难关。游戏吸取了仙剑的精华部分，战斗系统采用回合制及立体45° 的场景，创新的下拉式菜单提升了游戏的便利性，新增加的修炼系统，使玩家有机会学会所有的失传绝学！特效方面有《轩辕剑Ⅲ》的首席动画指导林克敏挎刀制作，务求使玩家身临其境。另外还将赠送一本全彩的《仙剑诗集》，仙剑迷可不要错过哟。



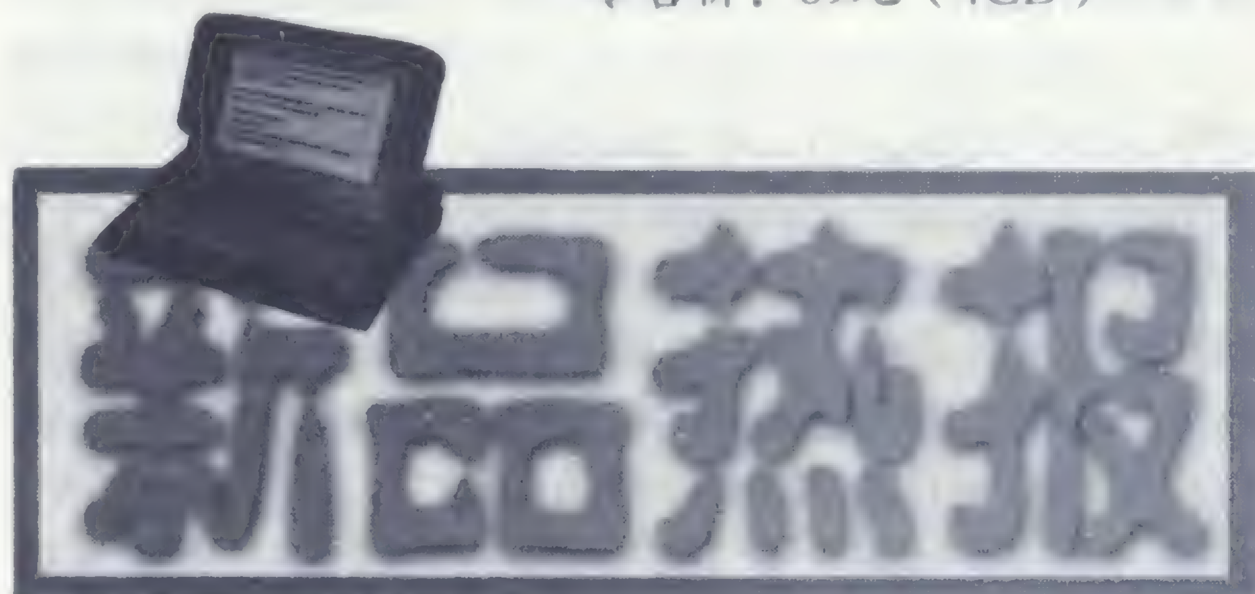
零售价：88元（3CD）

新神雕侠侣 热卖中

神雕侠侣游戏的操作完全以鼠标完成，不论是角色在场景中的走动、调查、对话甚至于战斗中的操作、高手过招，举凡游戏内的任何操作与选择，皆配合窗口系统以鼠标作为操作控制，无论你是否为游戏高手，皆能放宽心，轻松体验神雕侠侣的高潮剧情。游戏中的每一个场景，均是经过仔细考据制作而成，从一开始的草图设计、场景的清稿、场景3D Model物件的制作、场景材质贴图的寻找以及实际3D场景的产生，并且在游戏中加入了RT3D的物件及各种天气的变化，为的是让玩家完全融入神雕侠侣中所描述的山水意境之中。在《新神雕侠侣》游戏中，游戏场景将不再只是幕后陪衬好看而已，融合武侠电影中重口味的特效演出，将让玩家体会何谓掌风震碎大石、击毁水车、树木的超破坏快感。



零售价：69元（4CD）





全国盗版市场调查报告

本刊记者 方鸣

编者按：在这里我首先要告诉大家一个好消息，大众软件全国信息采集网经过两个多月的准备已经初具规模，本文可以说是他的第一部处女作，在这里让我们为在各地辛勤采集资讯的大众软件信息员表示由衷的感谢。盗版在当前始终是一个热门的话题，在今年的第13期和第17期都做了相关报道，在业内和读者群中都引起了强烈反响，因此我们从10月起在全国的一些重点城市进行了深入的了解，部分记者甚至混入盗版销售的网络中，冒险带回了许多宝贵的信息，我们希望通过这些系列报道能对促进中国软件市场的规范化和法制化提供有力的参考资料。在本世纪行将结束之际，谨以此文献给关注中国软件产业的人们。

近期各地打击盗版报道

今年以来，全国各地都加大了对盗版的打击力度，可以说各地捷报频传。

"8月7日，泉州海关走私犯罪侦查支局在福建晋江市龙湖镇厝头晋南工业区内摧毁一个特大走私机台、生产盗版光盘的窝点，抓获九名涉案人员，同时查获四条德国制造的光盘生产线、二台彩色印刷机及大量生产原料、数百箱成品、半成品。这是去年来，泉州海关走私犯罪侦查支局查获的全省最大的走私机台、生产盗版光盘案件。据《泉州晚报》称，这个地下光盘生产线窝点名为晋江市裕盛寝具有限公司，自去年初开工以来，每天二十四小时生产，一天可生产八万张盗版光盘。该窝点组织极为严密，工人吃喝拉撒全在厂内，外出须二人同行，厂内设有专职医生。八月七日下午四时许，当二十多名缉私警察进入工厂时，十多名工人从二楼用事先备好的绳索溜到工厂后墙逃窜。抓获的九名涉案人员均是广东人。该窝点生产的光盘全部销往广东，涉案金额估计近千万元人民币。"

"11月8日下午，上海市工商局与微软（中国）有限公司上海分公司开展了一次颇具规模的联合打假行动。下午2：30左右，打假行动队根据事先掌握的情况，分三路对虬江路上的富杰电子市场进行突击检查。当行动队的工商人员直奔临街的142号摊位时，销售盗版光盘的个体户已经望风而逃，打开铝合金柜台，里面只陈列了几张盗版光盘，别无它物。检查人员环顾四周，见墙角堆了四、五个皮鞋盒子，上前随手翻了翻，终于发现了里面隐藏的盗版光盘。"

"香港海关版权及商标调查科11月14日在一项反盗版行动中，检获总值约七百万港元的盗版光碟及制造工具，成功瓦解一个活跃于香港的盗版集团；其中在长沙湾的盗版光碟烧录工场，是海关历来捣破最大的工场。海关人员于14日晚约9时突击搜查3个分别位于新蒲岗、长沙湾及荃湾的工业中心单位，结果扣押一条盗版光碟生产线，及检获约二十万张盗版光碟及盗版光碟烧录工具，总值约七百万元。行动中，海关人员拘捕四名年龄介乎二十至五十一岁的男子。"

"11月15日傍晚6时许，广州海关下属番禺海关海上缉私队接到情报，迅速派缉私快艇从番禺南沙码头出发，于16日凌晨零时许，成功拦截'粤华268'、'粤华288'和'惠东1136'号3艘可疑木质渔船。缉私队员登船检查，揭开船舱掩板，发现露出堆满纸箱的夹层。经清点，"粤华268"和'粤华288'号船共载有729箱约76万张涉嫌盗版VCD和CD光盘，内容包括电脑软件、故事片、卡拉OK音乐等，其中还有大量淫秽光盘。'惠东1136'号船载有传真机180台、柯尼卡感光材料、电脑配件及扩音器等一批。经初步调查，所查获的这3艘渔船是从香港湾仔码头装货，企图趁深夜偷运

惠东。目前此案已移交有关方面作进一步处理。”

“11月24日，北京市工商局执法大队根据举报，在大兴旧宫某机关家属院的一幢三层楼上，查获了一个生产盗版光盘的黑窝点，当场查出12万余张“中国大百科全书”及文教类光盘，加上包装纸18万张、包装盒5.6万套等，初步估计案值超过200万元。据执法大队负责人在电话中向记者介绍，这些盗版盘生产非常隐蔽，注册为北京飞辰工贸公司的老板吴某雇用了13名外地来京人员，吃、住都在三层楼上，而生产出来的盗版盘不走楼道和楼梯，全部通过3楼的窗户送出。经查，吴某生产的32000余套盗版“大百科”已流入市场，严重影响了正版产品的销路。目前此案正在进一步审理中。”

……

在经过了如此强烈的打击之后，国内盗版市场究竟如何呢？请看我们从全国20个城市带回的调查结果：

国内20省市盗版市场扫描

北京：作为首善之区，北京的盗版市场基本处于一种地下的状态，但是北京乃至全国的信息产业中心——中关村仍然是盗版肆虐的重灾区。中关村的盗版销售者完全采用一种游击战术。当你走在白颐路三大电子市场林立的人行道上，经常会迎面走来两三个穿着邋遢的人向你低声询问：“要盘吗？游戏、软件、VCD！”如果你稍稍表示出兴趣，他们就会带你串街越巷如入其租住的低矮民房之中。值得注意的是，现在许多盗版销售者已经具备了一定的规模，从独立的家庭方式向有组织的“游击队”转变，产生了明确的分工。主要由三部分构成：一、室内销售人员。主要是带有“班长”性质的人物，负责在室内销售和记帐。二、放哨人员。在屋外或院外放风，一有情况马上通知室内并从外面锁门，即便检查人员来到也很难分辨哪一间是普通民宅，哪一间是盗版销售窝点。三、掮客。就是上面所说的那种在马路上拉客的人。这些人现在也普遍采取了计件工作制，因此凡是拉到客户后基本上是全程陪同，到达销售地点后还负责推销，并带为顾客找盘。由于北京市场盗版价格一直居高不下，每张盘在8－10元左右，因此凡其所领来的人，每购买一张盘就能从中提取1元，这些人一般全天收入在20－30元之间，周六和周日能达到50元，据可靠情报就有多人曾创下全天收入100元的记录。据记者粗略统计，中关村地区的盗版“掮客”平时至少在800－1000人，以此推断每天的盗版销量应在2万片以上，销售额逾20万。北京地区的主要购买群以学生和年轻公司职员为主，但也会有一些金发碧眼的外国人光顾，至于这些人的购买目的目前还不大清楚，对于记者的明访或暗访，一般都表现得相当神秘，并拒绝回答。从其它渠道了解的情况显示，这些人主要是自用（有的还寄回国内赠送亲朋好友），但也有部分是为一些外国大型软件公司收集盗版证据，甚至还有外国使馆的工作人员。北京地区主要进货渠道一般来自广州，少量来自东北地区。据一些老盗版用户反映，东北的盘虽然较少，但叠片厚，质量好，不次于正版盘水平。因为打击力度较大，北京盗版盘的上货速度较慢，与广东等地相比差3天左右的时间。目前北京比较热销的盗版品牌主要是藏经阁和各种“大众软件”工具合集。最近新出现的RA经典全接触系列也非常抢手。

上海：作为中国最大的城市上海，虽然也有各种检查，但盗版销售基本处于公开状态。盗版销售网点遍布各主要地区。比较知名的有虬江路富杰电子市场、浦东新区第一八佰伴周围和浦东南路一带，另外上海各大学周边也是盗版销售的主要地区。总体来说，主要集中在居民区内和学院周围。由于上海总体消费水平较高，盗版价格在每张8元左右，据说长期购买的熟客可以以5－6元/张的价格得到。上海市场的主要货源是广东地区，但较小的零售商一般从苏州和上海的一些小型二手电器市场中批发。主要购买人群较为广泛，不仅有学生、年经公司职员还有部分小型公司及中年人群。上海盗版光盘的更新速度很快，基本上在第一时间可以买到。最受欢迎的盗版品牌或类型主要有藏经阁、Office系列、Windows系列、RA经典全接触系列等。



最近在各地热销的盗版光盘
RA经典全接触系列

天津：天津的盗版销售主要集中在天津大学和南开大学周围，根据打击力度的不同存在半公开柜台销售和游击销售两种模式。记者在天津采访期间由于打击力度较大，基本上处于游击销售状况，以致整整徒步寻找了近5个小时才在天津大学附近找到一家出售盗版的民宅。由于盗版进货渠道几经辗转，价格每张8元。虽然天津是北方的重要海港，但盗版仍有相当数量来自北京，其余主要经塘沽来自广东等地。主要购



买群体以学生为主兼有部分年轻公司职员。更新速度与北京相仿。最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、老兵、Office系列、Windows系列及各类装机大全。

重庆：作为最年轻的直辖市和西部地区的中心，重庆盗版市场虽有定期检查，但流于形式，盗版销售基本处于公开的状态，一般采取公开柜台销售方式为主。盗版销售主要集中在以重庆赛博数码广场为代表的电脑园区内。盗版价格非常便宜，每张5元。进货渠道主要是广东地区，小部分来自武汉等地。主要购买群以小型公司和学生为主。盗版光盘的更新速度很快，基本上在第一时间就可面市。最受欢迎的盗版品牌或类型有：藏经阁、小米饭、大众软件工具集、Windows系列以及MP3音乐合辑。

哈尔滨：中国北部的大都市，盗版市场虽然有各种检查，但盗版销售基本处于公开状态。盗版主要销售地点集中在教化电子大市场和南通大街一代的电脑园区。盗版价格每张5元。进货渠道主要以广东、沈阳地区为主，据传当地也有生产。主要购买群体为学生和小型公司，更新速度与较快地区相差1-2天，最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、Windows系列和各类装机大全。

沈阳：沈阳是我们本次调查的一个重点城市。沈阳盗版市场虽有不定期检查，但盗版销售情况不容乐观，处于公开状态。在沈阳沈河区三好街中国沈阳电脑软件城（该市最为知名的盗版销售地）、东科电子市场、桑地电子市场以及辽宁大学电脑市场均有公开的柜台销售，甚至在一些正版电脑软件店和书报亭中都有销售。受进货便利和总体消费水平影响，盗版价格在每张5元，一次购入较多甚至可以降到每张4元。主要进货渠道来自广州，部分为本地生产或来自大连，据了解情况的内部人事透露两者比例大约为7：3。主要购买群为学生和年轻公司职员。更新速度可以与全国任何城市媲美，绝对第一时间。最受欢迎的盗版品牌或类型依次为：藏经阁、RA经典全接触系列、大众软件工具集、MP3、各类装机大全等。

大连：大连作为北方第一大港水陆交通都很发达，大连地区的盗版销售情况与沈阳相似，基本处于公开状态。主要销售场所为：站前电子城、裕景电脑城、胜利广场XYZ电脑城等电脑园区。盗版价格为每张5元。据内部消息，大连的盗版产品主要是当地生产，只有少量从海上传来，主要是提供的母盘，销售较少。主要购买群为学生和年轻公司职员。可能是因为在本地生产加工环节的缘故，盗版上市时间与较快地区相差1-2天。最受欢迎的盗版品牌或类型有：藏经阁、大众软件工具集、MP3音乐合辑等。



洛阳：作为中原古城的洛阳盗版市场上最为突出的是价格之低廉，每张盘的售价仅为4元，而且处于公开状态。销售主要集中在高科技电脑园区内，并且是中原地区盗版的集散地之一。主要购买群体包括社会的各个阶层和各年龄段。更新速度也非常快。至于这种原因的产生，以及盗版产品的来源目前我们还没有较可靠的情报，也希望当地的电脑爱好者为我们提供相关的情况。最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、老兵及RA经典全接触系列。

青岛：青岛的盗版情况稍好一些，能有定期的检查，盗版销售处于半公开状态，虽有较为固定的柜台，基本不摆在明面上。主要销售地点集中在青岛各大学周围的学院区内。盗版价格为每张6元。盗版的货渠主要来自广东、河南等地。主要购买群体为学生、年轻公司职员。更新速度与较快地区相差1-2天，最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、Office系列、Windows系列、各类装机大全。

呼和浩特：作为偏远省份本期调查中我们与西藏、新疆、青海、内蒙古的信息员都进行了联系，很可惜的是除呼和浩特市外，拉萨、乌鲁木齐等地由于各种原因基本没能发回完整的调查报告，希望在今后的文章中能再为大家提供相关的资料。呼和浩特的情况在全国都属比较特殊的地区。盗版市场虽然有检查，但盗版销售基本处于公开状态，一些盗版店门口居然公然挂着条幅"《剑侠情缘》、《笑傲江湖》与正版同步上市"，主要销售地点为大学路文化商城、奈伦电脑市场；但同时在呼和浩特市外文书店前的广场也存在着游击销售的方式。盗版价格比较复杂，游戏光盘每张8元，工具软件每张6-8元，DVD包装的Windows和Office每张居然卖到35元。进货渠道主要以广州为主，另有少量从沈阳进货。可能由于经济原

因，呼和浩特市的电脑普及率并不很高，所以主要购买群体除学生外，网吧和电脑游戏房占了相当大的比重，这在本次调查中仅此一地。更新速度与较快地区相差1-2天，最受欢迎的盗版品牌或类型有老兵、大众软件工具集、MP3音乐合辑、RA经典全接触系列等，另外虽然Office系列和Windows系列价格很高，但依然销量不小。

蚌埠：安徽蚌埠紧挨长江，是水路交通枢纽，为本次调查里中小城市的代表之一。当地有定期的检查，盗版销售处于半公开状态，虽有较为固定的柜台，基本不摆在明面上。主要销售地点在市百货大楼周围的商业区。盗版价格也非常低，每张仅售4元。由于该地交通便利进货渠道复杂，既有江浙一带也有广东地区的盗版产品。主要购买群为学生和年轻公司职员。更新速度与较快地区相差1-2天。最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、老兵、大众软件工具集、Office系列、MP3音乐合辑、各类装机大全等。



武汉：武汉为长江中游的第一大城市，虽有不定期检查，但仍处于公开状态。主要销售地点为武汉大学门口的武汉电脑城和南极电脑城的地下室，范围以电脑园区和学院区为主。盗版价格为每张5元。一般从广东地区采购，也有部分来自南京等地。主要购买群为学生和年轻公司职员，更新速度较快。最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、大众软件工具集、Windows系列、RA经典全接触系列、各类装机大全等。

荆州：湖北荆州市一座文化古城，该地盗版销售较为严重，处于公开状态。销售地点较为分散主要在该市的商业区内。盗版价格为每张5元，绝大多数的盗版盘从武汉运进。主要购买群为学生、年轻公司职员及一些公司。更新速度与较快地区相差1-2天。最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、老兵、小米饭、Office系列、和各类装机大全。

宜昌：湖北宜昌的盗版销售状况也和荆州近似，处于公开状态。主要销售地点为荆州市珍珠路72号的新天地电脑城。盗版价格为每张5元，绝大多数的盗版盘从武汉运进。主要购买群为学生。更新速度与较快地区相差1-2天。最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、老兵、MP3音乐合辑、各类装机大全、RA经典全接触系列以及双剑合并等。

南昌：江西省省会，盗版销售基本处于公开状态。主要销售地点为该市的电脑城及市中心地区。盗版价格也非常便宜，每张4元，据说3元也能买到，在全国堪称第一。进货渠道主要来自广东。主要购买群体非常广泛，用我们调查时听到的一句话就是“只要用电脑的都会买，都买过”。更新速度较快，基本是第一时间面市。最受欢迎的盗版品牌或类型有藏经阁、老兵、大众软件工具集、Office系列、Windows系列、各类装机大全、RA经典全接触系列。

长沙：长沙市也有各种检查，但盗版销售依旧处于公开状态。主要销售地点为朝阳电脑市场、定王台文化广场电脑市场、长沙电脑城等处。盗版价格每张5元，进货渠道除广东有部分流入外，据传本地也有生产。主要购买群为学生和年轻公司职员，更新速度较快。最受欢迎的盗版品牌或类型：藏经阁、老兵、大众软件工具集和RA经典全接触系列。

福州：福建省紧挨盗版重灾区广东，也是临海省份，但当地有定期的检查，盗版销售处于半公开状态。虽有较为固定的柜台，基本不敢摆在明面上贩卖。主要销售地点福州市电子城。盗版价格为每张5元，进货渠道主要来自广东。主要购买群体仍为学生和年轻公司职员，可能由于本段调查期间当地打击力度较大，盗版软件的更新速度较慢，基本上与较快地区相差5天左右。最受欢迎的盗版品牌或类型为藏经阁、小米饭、RA经典全接触系列。



一个受到欢迎的盗版品牌

昆明：地处西南边疆的云南省昆明市盗版销售基本处于公开状态。主要销售地点为该市的商业区桃源。盗版价格每张5元，进货渠道主要来自广东。主要购买群体仍为学生和年轻公司职员。盗版的更新速度较快，基本与广东等地同步。最受欢迎的盗版品牌或类型目前是RA经典全接触系列、藏经阁、老兵、小米饭、大众软件工具集、MP3音乐合辑，各类装机大全等也是全年畅销。

广州：最后我们来看一下盗版产品的重灾区广东省广州市。在我们调查期间曾听闻广州最近风声很紧，不过可能是由于打击重点放在了偷渡贩运和查获非法光盘生产线上，盗版销售依然处于公开状态。广州盗版主要销售地点为广州太平洋电脑城和该市的海印地区。虽然广州地处盗版贩运和生产的前哨，但由于消费水平较高，盗版的零售价格基本在每张6元左





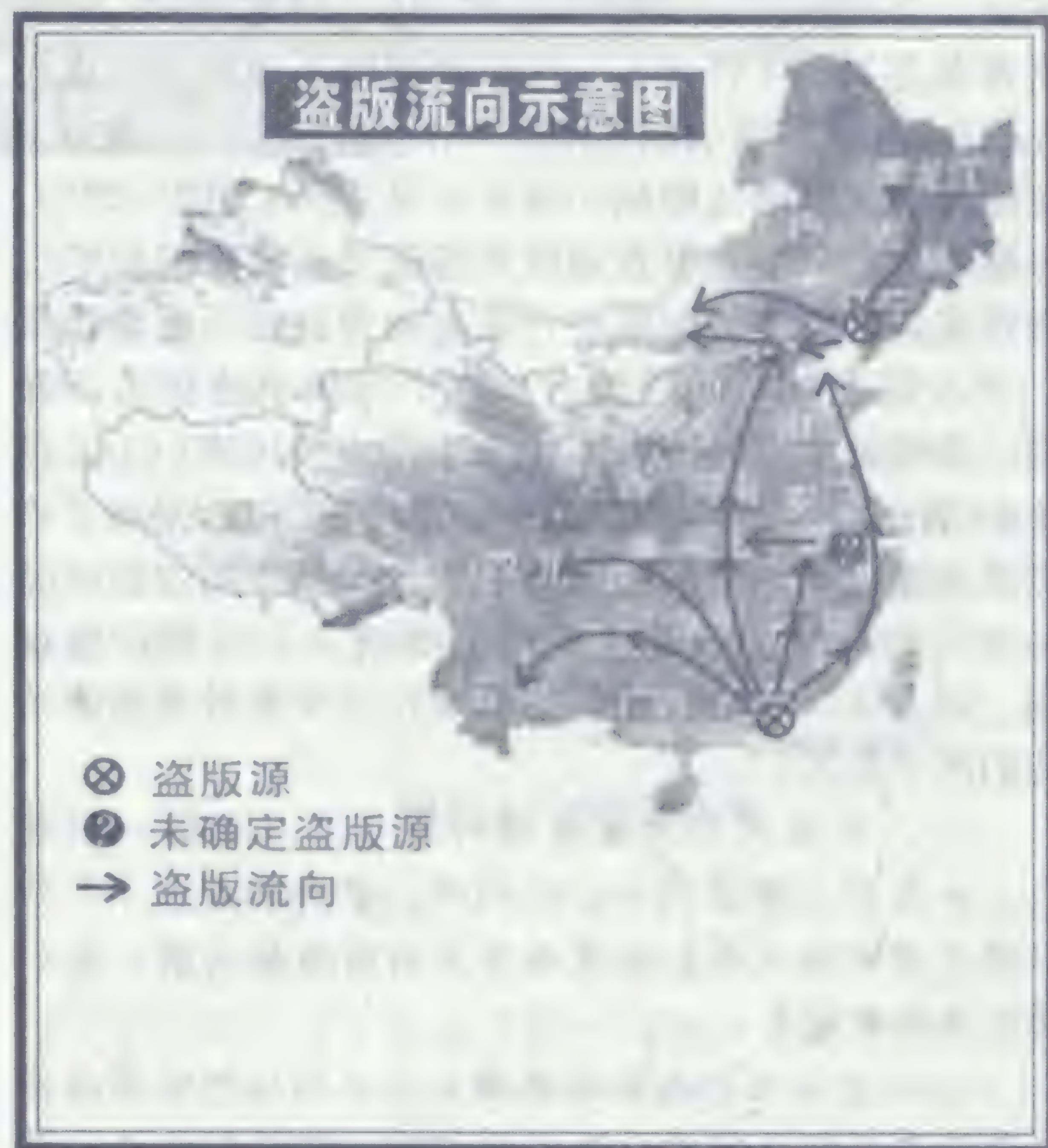
右，据说前一段时间还维持在7元的水平，最近才刚刚降价。进货渠道就不用说了主要是从海上偷渡贩运以及本地生产。主要购买群体也很广泛，包括了社会的各个阶层和各年龄段，以及外地出差人员。更新速度当然是全国第一了。由于当地盗版品种繁杂，最受欢迎的盗版品牌或类型也较多，上面提到的在当地都很有市场，另外就是各色的大众软件工具集也非常热销。

价格分析

统观全国盗版市场，盗版价格基本在5－6元左右，其中北京、上海、天津三地的价格最高，在8元左右。江西南昌、安徽蚌埠、河南洛阳较为便宜在4元左右。一张盗版盘的成本在1元左右，虽然1元以上的部分还要层层批发商一起来分，但从全国的情况来看，盗版销售业的利润还是很大的，远没有到盗版商们所说的微利时代。京、津、沪三地盗版偏高的可以说各有原因。北京地区作为全国的信息产业中心，除了消费水平较高外，主要是需求量巨大，而打击力度也是全国最大的地区，所以盗版商往往要将被查缴的损失平摊到每张盘中，因而北京的盗版市场的价格经常随着打击力度的加大而提高。天津地区，由于进货渠道的问题经常是从北京转手购进，而且两地距离很近所以天津的盗版价格基本上随着北京市场变化。上海市主要由于消费水平较高，而且上海的盗版销售的“服务质量”也绝对一流，不仅包试包换，而且提供光盘盒，看来8元的价格还是有些道理。从全国市场看，盗版价格并不是随着产销的距离而变化，主要还取决于当地的具体情况，比如：消费能力、打击力度等等。记得在盗版光盘刚刚出来的时候，盗版光盘的价格曾经做到了每张200元的天价，如今跌了40倍，应该说正版软件的低价位行销手段也起到了极大的作用。但是正版软件在和盗版拼完价格之后，并没有取得真正的胜利，即以每片5元的价格计算，盗版依然存在着降价空间，正版软件依旧是任重而道远。

盗版市场流向

通过我们的市场调查可以比较清楚的勾络出我国盗版光盘的市场流向。如下图所示：以广州为源头，沿京广、京九、津沪 3 线全面北上，其中各地的中心城市如沈阳、北京、武汉、上海等地为较大的集散区向周围的中小城市扩散。另外通过本次调查我们发现了几处以前不为人们所注意的生产基地，即沈阳、大连地区、湖南地区，另外从调查中显示，如蚌埠、上海、武汉等地的盗版光盘并非全部来自广东，而在没有获得多可靠信息的洛阳我们也同样听到过从江浙一带有进货的消息，因此我们怀疑在京沪杭三角地带可能也隐藏着非法的地下盗版光盘生产线。



盗亦有“牌”

盗版软件的品牌出现应该说是一件非常令人震惊的事情。特别是现在居然出现了盗版软件也加密的情况（如：藏经阁）。这至少说明了盗版生产开始大踏步地走向了正规化和商品化之路，这种现象如果不能得到有效的遏制，迟早要将正版品牌逼上绝路。不知是哪位高人居然想到用“大众软件”作为盗版应用软件的合集品牌，而且许多产品的包装纸上完全模仿《大众软件》杂志的标题字样，以致经常有人打电话到杂志社质询产品的质量问题，以及索要注册码，真

是让众编辑啼笑皆非。

如果说以前的盗版产业还是在适应着正版软件市场，什么热门卖什么的话，那么最近在全国各城市中几乎已经卖疯了的RA经典全接触系列则显示出了盗版产业已经明显开始引导市场取向。我们都知道Real格式是RealNetworks公司网络音频和视频解决方案，通过很高的压缩比，使用“流式”（streaming）播放媒体技术，从而使人们能够在网上实时收听音频及收看视频。当然，目前这种格式播放出来的影像质量还比较粗糙。这是一个互联网上很有希望的方向，但是谁也没有想到的是，中国的盗版产业发现了动画片Real格式下质量仍然可以接受，他们几乎将所有的日本动画片：《高达》、《圣斗士》、《封神演义》、《福星小子》、《三叶草》、《白色猎人》、《CowBoy Bepop》、《棋灵王》、《名侦探柯南》、《火王》、《Wish》、《最游记》、《天使迷梦》、《魔术师奥芬》、《铃音》、《机动战舰》等都制作成光盘的Real的格式。在技术上，用Real的格式压缩VCD可以做到极高的压缩比，基本上是7张VCD能压缩到1张碟里面。这种光盘在盗版市场获得了极大的反响。据可靠的数据统计，这种光盘的销售在盗版光盘市场已经占据了70%的份额。在这个市场迅速扩大的时候，盗版光盘迅速推出了MPEG4技术的压缩VCD光盘（4:1的比例）。MPEG4这种技术虽然没有比real格式更高的压缩比，但是有更高的影像质量。而盗版的品种也从动画片扩散到了像《三国演义》这样的电视剧，以及各类的电视连续剧。通过这个事件至少能给我们两个启示：

一、盗版产业的发展绝对超乎了人们的一般想象，从复制、解密到如今的创新，中国的盗版业已经取得了空前的发展，如果再不及时有效地治理，今后的情况不敢想象。

二、虽然我们也知道这种完全不顾版权的商业模式是没有任何正规产业可以模仿的。但我们认为，这次猖獗的盗版行为从视频光盘运用的角度看，是相当成功的，仍然有中国软件业很多值得学习的地方。Real和MPEG4的DIVX都是视频领域的新的进展，而中国的通用软件对这些关注的并不是很多。至今仍没有支持Real和基于MPEG4的DIVX格式国产的媒体播放软件问世。其实，正是由于盗版光盘的大力扩散，real和基于MPEG4的DIVX的格式已经是一种很流行的格式，如果更好地支持它们，也许会成为新的卖点，同时也会推动对视频领域的发展。如果中国软件不能敏锐地观察到结构的变化，那么有一天我们真要正版盗盗版了。

调查中的“传闻”

在本次调查中，我们听到了许多难以证实的传闻，就将此作为本文的一些花絮奉献给读者，不过至少我听后心情是沉甸甸的。

传闻一：听说在我国附近的公海中停泊着一艘巨型轮船，这条船上就有一个庞大而先进的光盘生产线，据说国内的盗版DVD几乎全是这条轮船的生产线生产的。每天夜幕降临以后，就有台、港、澳以及大陆的渔船纷纷前往装货，然后在黑夜的掩护下流向各地。

传闻二：一条光盘生产线不仅投资巨大——几十甚至上百万元，而且占地规模也非常大，通常需要40－50平米的空间，因此不但不便于隐蔽，而且一旦查获损失巨大。据说随着科技水平的进步，现在很多盗版贩卖商开始用4－5万元购置光盘刻录塔等设备，从网上下载盗版软件后一天可以刻出1000张左右，最后就是找一些小印刷厂制作粗糙的封面包装。它的特点就是占地小（10平以下），成本低（盗版所用的CD－R为每张2元的劣质品）。这种方式据说在广东地区已经很流行。在我们调查中的确发现了用CD－R刻的盗版光盘，目前市面上流行的一批彩盘《三角洲特种部队Ⅲ》，我们怀疑即为该种产品。（见图）



传闻三：据说如今的盗版商为了最快地拿到各类产品，纷纷开出了价码。据说国内的新游戏未上市前，可以买到2000－5000元，如果有相关的说明书和包装图片（可以做伪正版了），价格高达近万元；听说单单一张包装封面的图片都可以卖到500元，看来，如何管好自己的后院也是当前软件公司的一大课题了。

难以结束的话题

本期文章到这里就将结束了，由于时间的关系和信息来源的问题，许多地方的准确性我们还不能绝对把握，所以希望有兴趣的读者来与我们沟通，欢迎大家提供宝贵的信息。我撰写本文的目的，就是为了真实地揭示我国现在日益严重的盗版现象，希望能唤醒那些期望中国软件业腾飞的人们，不要为图一时小利而扼杀掉还很脆弱的国产软件。盗版之害猛于虎，我们将继续关注这一沉重而危险的话题。



和电脑轻松对话

——中文输入法的回顾和现状

本刊记者 Carol

编者按：现在要找一个中文输入法太容易了，任何一个中文平台上都可以找到四、五种，尽管挑你喜欢熟练的用。可是你知道吗，这看似简单容易的一件事在十几年前是不可想象的。十几年来，正是由于中文输入法的进步，才推动了我国计算机事业的整体进步。因为有了母语的输入法，可以很方便快捷地实现人机对话，电脑才能真正走入千家百户普通人的生活，变成我们生命中不能抛弃之宝。在这世纪尾声要想给中国IT盘点可不容易，那就让我们从中文输入法谈起。在对中文输入法发展历程的回顾和展望中，也许你会和我一样，突然地感悟到了什么……

模糊的80年代

关于80年代，现在的年轻人了解得很少。那似乎已经是一个遥远而模糊的名词。今天在国民经济中越来越重要的IT业，正是在那个年代奠定了基础。那是个白手起家，令人激动的年代。当时国内计算机研发水平和海外存在着很大的差距。在汉字的信息处理方面，更是远远落后于海外。1981年，日本已生产出具有汉字功能的微机系统PC-8800，汉字系统的应用已相当普遍。在台湾和香港地区，60年代后期也已经开始了对于汉字的信息处理研究工作，且进步很快。那时的研究重心并非汉字输入，而是计算机对于汉字的识别。由于当时计算机本身的缺陷，研发者只能制成一种叫“汉卡”的插件板，以硬件的方式插入计算机中实现汉字的识别功能。

当时我国的中文处理，必须使用专门的汉字处理机。1983年，国家计算机工业总局决定把生产IBM PC作为中国计算机的发展方向。生产IBM兼容PC，关键在于PC上要安装汉字系统。这个没有前例的艰巨任务落在了年仅32岁的严援朝身上。结果，从总体方案的提出到成品问世，严援朝和他的助手只用了5个月的时间就啃下了这块硬骨头。这个专为中国第一台PC长城机做的汉字处理系统软件，取长城两字汉语拼音的字头，即是CC-DOS。CC-DOS的诞生使汉字在PC上的输入、显示不再是天方夜谭，它对中国人使用PC具有里程碑的作用。那以后，PC机就在中国以星星之火开始燎原了。

这一年，还有另一个影响中国PC发展的卓越发明，这便是五笔字型输入法。这种以完全编码的方式解决中文输入的方法，虽然在今天看起来有些麻烦，但在当时却起到了解决识别率与提高识别速度这两大问题的重要作用。

1986年，国内第一只电脑笔诞生在中科院自动化所的模式识别研究室中。这个研究室即“汉王”的前身。手写输入方式出现在对键盘还很陌生的中国人面前，让他们有些局促不安。

1989年，国内第一套中文文字处理软件WPS诞生，从此，它的发明者求伯君的名字就成为中国最响亮的名字。WPS是为取代Wordstar而研发的，定位于字处理系统，它一上市就畅销，是中国迄今为止用户量最大的软件之一。

纷乱的90年代

1990年初，郭熙凡先生经过5年的研究终于推出了智星汉字识别系统。这个系统的出现极大地提高了汉字识别的速度，解决了汉字识别在速度与识别率两方面一些困难。为输入法的发展提供了良好的条件。

1992年春天，由王志东设计开发的“中文之星”软件。这个文字处理软件在输入形式、学习功能和联想能力、使用方便性上都有不俗的表现，尤其是支持简拼，大大简化了拼音输入的繁琐过程。

1995年前后，由于计算机硬件的发展，汉卡渐渐衰退了。中文输入法简直可以用万码奔腾来形容，新的编码方案层出不穷。认知码、太极码、表形码、首尾码等等数不胜数。每种输入法都认定自己是最好最适宜用户使用的。

1997年，摩托罗拉公司的“慧笔”进入中国市场，虽然它很快就被人们遗忘了，但是它的大规模宣传扩大了手写输入的影响，一定程度上打开了手写市场。

1998年输入法的发展加快了步伐。王码推出98版本，这一版本在笔顺和部件取舍上更符合用户的习惯。同时清华紫光进入手写笔市场，推出采用压杆电磁技术的手写笔，开辟了手写笔在绘画方面的新应用领域。另外，自然码6.0版终于推出，虽然时隔11年之久，但这是周志农以负责到底的认真态度不断完善和修改的结果。

1999年网络火热，不少输入法通过网络宣传自己，有的干脆放在网上让用户免费下载。在这些输入法中，孙百川设计的“拼音加加”独树一帜，获得了使用者的一致好评。这个在中文之星的全拼基础上加以改进发展的输入法，可以直接进行中英文和符号之间的混合输入，减少了切换的麻烦。

2000年谁主江山

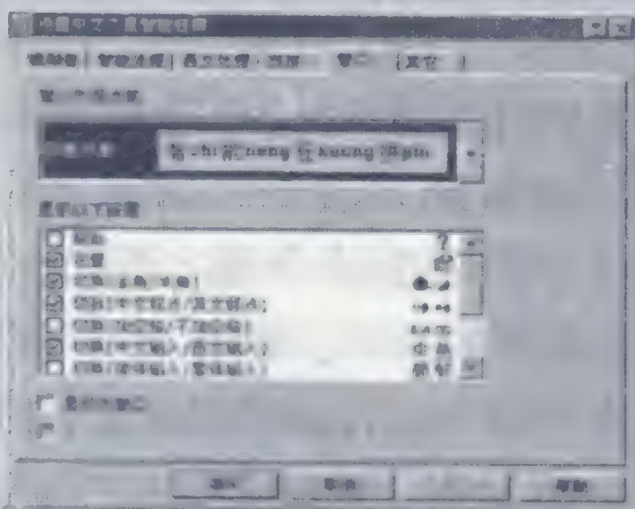
经过10年的用户检验，许多特色不明显或是没有市场竞争能力的输入法被淘汰。大众对于不断推出的各种输入法已产生了厌倦，因为这些输入法多是大同小异，不过是在编码的选用方式上有些不同。今年输入法较有新意的是郭熙凡先生开发的《随意写作与输入系统》与中文之星的《智能狂拼》。《随意写作与输入系统》完全抛开了编码的限制，是一种全新的输入方法。它通过一个随意识字盘使所有识字的人无需学习就可以自如进行中文输入，另外它强大的联想与

资料

常用键盘输入法

智能狂拼：

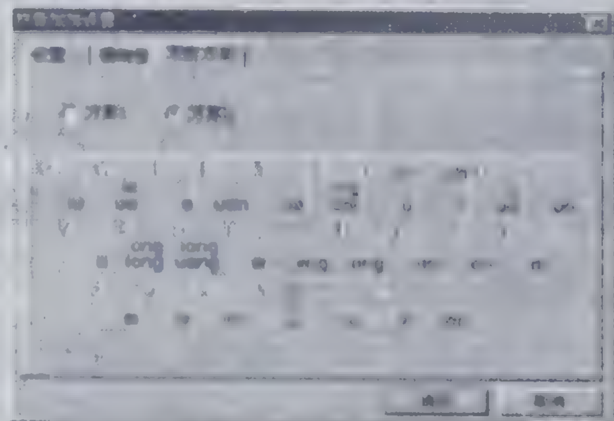
建立在CLM（中文语言模型）技术上，通过基本词汇间的内在联系来判断词汇正误。智能狂拼的设置功能包括卷舌音、后鼻音、模糊音、输入速度和输入准确度等。用户可根据自己的要求调整设置。具有智能学习的功能，能够在用户输入的过程中自动记忆，将用户输入的词汇及语言逻辑存储到用户的智能数据库中。还支持对整篇文章的智能学习。携带有方便的文本转换工具，可通过更改设置方便实现GB码(简体中文)、BIG5码(繁体中文)、Unicode码以及GBK码文本之间的转换。





拼音加加：

常用字词前置功能突出，支持全拼，双拼，简拼的切换，支持模糊音，有两个双拼的键盘方案。具有词汇智能联想的功能，短语简拼。支持中文、英文混合输入。全套的词库管理功能，包括备份词库，自定义词库，增加词库等项目。支持多种显示风格。备份词库的技术使用户长期使用的习惯用词都可以保留下来。拆分辅助输入，笔画辅助输入，还可以输入不会读的字和股票名称与代码。只要输入股票代码，如0573，重码区中将显示该代码下的股票名称。双拼键盘提示功能提供了两套双拼键盘方案，可以让用户自由选择。支持GBK汉字。



微软拼音输入法2.0：

可进行整句连续输入，自动根据上下文识别转换、调整词句。具有自学习功能，支持用户自造词典，支持南方模糊音，可以使用软键盘等等。支持简繁汉字之间的切换。可以自定义双拼方案。词汇的联系和上下文的词汇联系能力稍弱，需要修改的地方较多，而且每次修改都要使用回车键。

智能五笔4.0：

具有智能提示、语句输入、语句提示及简化输入、智能选词等功能，支持GBK汉字输出、繁体汉字输出、各种符号输出、大五码汉字输出。自动加词，首码直接上屏，重码直接换选，错词整词删除，新增快捷增加和删除词组功能。GB/BIG5双内码汉字支持功能，使能在BIG5汉字内码环境下进行输入。

智能ABC：

支持全拼输入，简拼输入，混拼输入，笔形输入，音形混合输入，双打输入。支持自动分词和构词。基本词库包括约6万个词条，并有动态词库。这是一个较有年头的输入法，输入效果一般。

拼音之星2000输入法：

在中文、西文WINDOWS9x和NT/2000下使用，兼顾中文之星和微软拼音功能。词库巨大，携带方便，一张软盘即可。界面简洁，字体、颜色均可设置。



资料

有关手写笔

手写笔的外观和样式：

手写笔分为手写板和手写笔两部分，多数是手写板与主机相连，然后手写笔再与手写板相连，也有手写笔与手写板之间没有连接线的。手写板的大小决定手写的感应区域的大小，一般是5×4英寸和6×4.5英寸，手写区域上都有保护的可擦垫，便于用户的清洁。发展的趋势：不再需要手写板，也不再有连接线，通过无线的红外传输数据。

手写笔的接口：

目前的手写笔大多采用USB的接口，较其他的接口形式有着热拔插和传输速度上的优势。用户不必关机就可以对手写笔进行安装。但是USB接口的手写笔比COM和PS/2的手写笔价格略高，具体选择哪种可要看用户的需要了。发展的趋势：近期会使用USB的接口，会往无线的方向发展。

手写笔解析度：

十分明显，手写笔的解析度越高，对用户的输入识别质量就越高。提高手写笔的解析度是要提高手写板的生产工艺，相应的价格也会提高。发展的趋势：提高解析度,提高工艺质量，提高对用户的输入的识别能力。

手写笔的技术分类：

手写笔可以分为压力手写笔，电磁手写笔和压感电磁手写笔3大类。这里的压力和电磁主要是指手写板。价格也是以此递增的，压力手写笔的价格最为便宜。发展的趋势：更为完善的具有压力感应的手写笔。

手写笔电磁感应的高度：

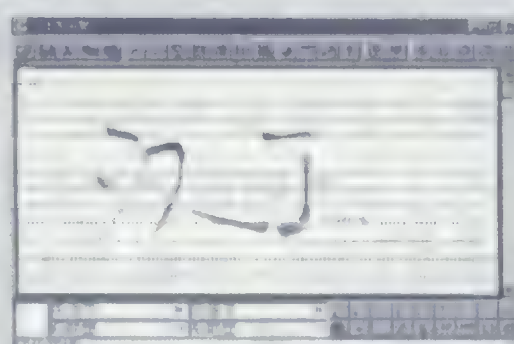
有些手写笔不需要手写笔和手写板接触就可以进行输入。这是因为手写笔是电磁型的，其有一定的电磁感应高度。

手写笔的压感：

压感，就是指手写板在对用户在手写输入时的压力的感应能力，对于用户的不同的压力有不同的反映。手写笔目前可以对512个等级的压力进行识别，未来对压力的识别等级会更细。手写笔的压力识别功能非常有用，可以用于photoshop，coredraw等软件中，真正达到用手写笔绘图和绘画，还可以用于个性化的电子签名系统。

手写笔输入法

汉王笔－大将军的手写板



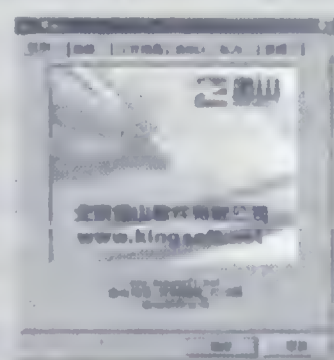
汉王是中国最早研发手写笔的厂商之一，技术实力雄厚，产品款式多种多样。汉王附送的软件非常丰富，有“汉王OCR系统”、“汉王笔侃ICQ”、“汉王笔小画童”、“汉王亲笔信”、“汉王阅读精灵”等等。方便了用户的使用。

爱国者及时雨手写键盘（PAT3350）



爱国者及时雨手写键盘的大小和普通键盘大小一样，它将原来放置小键盘的位置改为了手写板，并将小键盘结合到主键盘中了。整合后不但没有减少功能，还增加了Fn，Sleep，Wake Up和显示器节能键，使用起来比较方便。

金山笔圣“草书王”



金山笔圣“草书王”提供了一款支持512级压感的超薄数位手写板。此外它还可以同时支持有线笔、无线笔两种输入标准，这种方式为喜爱用有线笔输入或无线笔输入的用户提供了更加灵活的选择。另外，既然敢定名为草书王，相信它的识别率也是不错的。

这3款手写笔的对比如下

	金山笔圣－草书王	爱国者手写键盘	汉王笔－大将军
电磁型	是	是	是
具有压感	是	是	是
接口形式	PS/2＋COM	PS/2＋COM	USB
解析度（LPI）	4064	4064	4064
识别率	较好	一般	一般
附送软件	一般	较少	丰富

记忆的功能可以让我们对字、词、句、甚至整段的文章进行直接的输入处理；《智能狂拼》最大的特点是整句输入，其整句识别率非常高。这是因为《智能狂拼》采用了中文语言模型（CLM）技术。该技术将来还会在其它领域，如手机、PDA等上有所发展。中文之星明年还要推出“语音”和“手写”输入系统，看来是要在输入法上全面出击。同时，明年中文之星还要推出加入智能狂拼后的中文之星2001中文操作平台。在中文之星温暖如春的办公室里，记者却感到中文之星人眉宇间的压力。正如其副总裁毛一丁所说，

仅靠一两种产品稳占市场份额是很不可靠的，但是没有自己的品牌拳头产品也是不行的。

这种压力，记者在王码公司的研发部也感受到了。王码的总经理张燕成先生对于五笔字型仍表现出相当的自信，但是他同样提到了产品更新换代的问题。王码的升级产品五笔数码在今年11月底举办产品发布会，推出在五笔数码技术基础上研究开发的两种新产品：六键六码和九键六码。数码的编码原理仍是王永民的编码三原理，但是它只使用10个数字键，是一种相对高效简单的输入方法，是为了迎合目前手机、PDA等的潮流趋势而开发的。谈话时，张先生再三指出没有哪一种输入法可以互相之间完全替代，只能相互补充，满足不同用户的需要。

手写板市场今年狂打价格战，先是汉王降低价格，往日2000元的产品降到千元左右。继而，金山又进入手写板市场，以低价推出它的《金山笔圣》手写输入软件。金山力推《金山笔圣》的非商业用户产品“草书王”。这款产品的特点一是以“智能核心”为基础的整词整句输入，输入辨别能力很高，二是手写板的高质量，达到了专业级用户使用标准。记者和金山人接触，感到他们对手写输入的将来颇有信心，他们相信如果降低价格，手写板会比较容易进入家庭，对键盘输入不熟悉的老人和孩子可以通过手写板操纵电脑。

在汉王科技集团，记者了解到可以年产15万套电脑笔的“汉王制造”厂一期工程去年在北京开工。15万套电脑笔将为电脑笔的普及打下基础。回顾14年汉王的发展道路，市场策划中心的王晋刚经理颇多感慨。汉王的手写输入建立在它自有的模式识别技术基础上。这一模式识别技术包括生物特征识别、语音识别、笔迹识别和OCR扫描识别，其应用领域广泛。针对网络需要，汉王将开发家用数字化产品，智能电话是第一步。

输入法的将来会是什么样子？键盘输入依旧占主要地位，还是最终会被其它方式所取代？用户有自己的输入习惯和选择自由，这就必定要造成输入法的千姿百态。甚至有人专门根据自己的喜好开发自己的输入法。存在即合理。每种输入法都有自己的优点，不可能完全替代，只能相互补充，满足不同用户的需要。研发者们的清醒认识，使他们的工作更务实，更尊重用户的需要。

未来的未来

今年11月份的COMDEX展会，展示了IT的发展趋势。IT产品不再是一台电脑那么简单，而是各种设备软件的高度集成。比如手机、PDA、数码相机一体产品。电脑、电信、电器结合起来的移动互联产品和无线上网是宣传点。网络接入设备比网站更备受关注，各种手持设备引人注目。看来在手持设备上的中文输入，将是输入法研究者们今后的任务。手持设备最终要与因特网进行无缝连接，从简单的文字处理转向图形及多媒体处理。

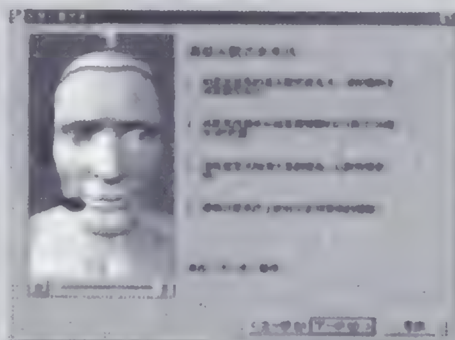
笔者认为输入法终有一天会结束它的使命。这一天所有人的脑后都被植入一块芯片——它可以把人的思想直接转化为电子语言通过无线网络发送到电子设备中去。你想写点什么，好，打印机马上把你的想法变成白纸上的黑字；你想给远方的朋友写封信，你墙上挂的电子装饰画马上变成显示终端显示出你的信件内容并发送出去……你连嘴巴都不用张开，更别说用手指去敲击键盘了。

资料

其它输入法

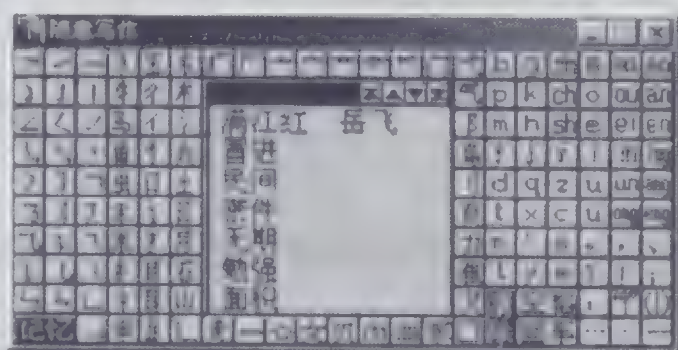
IBM 的ViaVoice语音输入系统

语音识别是一项巨大而复杂的系统工程。国外有30多年的语音输入研发历史。我国的语音输入研究尚处于不成熟阶段。目前，市场上流行的语音输入大都是以IBM的ViaVoice语音输入系统为技术核心。ViaVoice系统在今年推出支持网络的ViaVoice巍巍世纪版，除了通常的语音命令控制应用程序，口述Word文档等功能外，还支持语音E-mail和在聊天室里语音聊天。



随意写作与输入系统

在看过以上的所有输入法之后，你不难发现无论采用何种方法都或多或少存在着一些问题。用键盘输入虽然快速但需要学习不易掌握；用笔式输入虽然方便但识别率和识别速度都无法令人满意；至于声音输入，即使是标准的普通话都有可能产生错误，更不用说对于口音的识别率了。在这样的情况下随意写作与输入系统应运而生，它主要是以鼠标进行输入的。方便直观的识字盘可以让你不经学习直接输入，这一点对于初接触电脑的朋友尤其重要。相信这个由国人自己开发的软件，会在将来为输入法的发展开辟出一条新的道路。



资料由本刊评测室提供



Flash制作辅助工具一览

北京 郭涛

Flash这个近两年才流行起来的软件已经赢得了众多电脑用户的认可，它依靠其自身的网络流式媒体技术，突破了网络带宽的限制，可以使我们制作出美轮美奂的交互式网页，充分发挥个人的创造力和想象力；同时由于Flash使用矢量技术制作和生成动画，因而它的媒体文件在体积上与传统的多媒体文件相比有着极大的优势，现在一些流行音乐的MTV也都采用了Flash制作，而其空间占有量仅需几百kB。

看我把Flash都吹上了天，你们是不是也想好好学习一下，成为一名“闪客”高手呢？不过，先不要着急，看看我今天给大家介绍的这几款软件，相信它们不仅会让你事半功倍还能成为你的良师益友呢！

搜集解密篇

记得小时候学国画回到家总是要临摹一些名家的作品，学习动画制作也是一样的道理，不断地分析优秀作品才可以提高自己的水平。

Deprotector

版本：1.3

大小：241kB

平台：Windows 9x/NT/2000

功能简介

在网上我们可以找到很多现成的Flash作品，你是不是也想把其中的一些经典片段或者是图片加到自己的作品当中去呢？但是当我们执行Import（导入）命令时往往会被提示——“This file has been protceted by its author and connot be imported（这个文件已经被作者保护并且不能够被导入）”，所以我们就要求助于Deprotector了。

基本操作

打开软件后我们发现只有一个Open file（打开文件）13:19 00-11-20按钮（如图一），在这里只要选中想要解保护的SWF文件即可，选中后会在软件窗口的下方显示出该文件是由哪个版本的Flash制作的信息，并且软件会提示我们将要解密的目标另存为一个SWF文件，这便是解密成功的文件了，将它导入后会变成单帧排列的形式，我们便可以从中提取想要的素材了。


图一

使用评价

Deprotector是一款比较新的软件，所以它可以对Flash5.0生成的文件进行有效的解密，但是对一些其他的矢量动画制作工具（如Swish等）制作的SWF影片则不能使用这个工具解密，此外略显遗憾的是软件不能将作品中的一些音乐音效分离出来。

SWF Broweser

版本：2.93

大小：1196kB

平台：Windows 9x/NT/2000

网址：http://www.swifftools.com/stools

功能简介

说起Flash解密就不能不提到SWF Broweser了，它作为这类软件的先驱当然有着过人的本领和独到之处，可以对SWF文件最大限度地进行拆解分割，并且有效地分离出影片文件中的各种元素！

基本操作

开启软件后，其操作界面分为左中右3个部分（如图二），左侧可以查找选择计算机内的SWF文件、中间是影片的播放区域、右侧用来显示所选文件的各种被分离出来的信息。


图二

首先我们按下左侧的Directory（目录）按钮，选择SWF文件的所在目录，然后按Search中的Start Search（开始搜索）按钮，软件会找到其中的所有影片文件

并列举在左侧，点击后就可以在软件窗口的中间部分播放了；此时我们便可以选择Tools菜单中的Parse current movie（解析当前电影）命令了，而后会发现右侧的区域中多出了当前文件的所有信息。

这里所谓的信息就是影片中的各种素材，点击后可以储存成相应的格式。在右侧的Sound Events面板中是影片中的一些声音事件，大多为各种各样的音乐特效；Sound Streams面板中是整个影片的音乐；在Graphics面板中整理出了影片中所用到的图片，可以预览并存成位图；在Movie Clips面板中截获了影片中一些单独的片段，可储存为单个的SWF文件；Movie Internals面板中标出了该影片的制作信息（如电影的制作版本、高度宽度等等）和整个作品的结构，通过观察影片的结构，我们可以更好地学习Flash的构思和制作过程。

使用评价

这款软件可以说是功能多多，除了解密还可以将Flash文件做成屏幕保护，总体上说能够将影片分割得如此细致确实难能可贵，不管是对于新手还是老手它都是一款必不可少的软件。

单元小结：其实涉及到Flash作品解密的软件非常多，但是大多只支持到Flash3.0/4.0，在对一些新作品解密后画面往往出现很多错误，所以在此就不一一向大家介绍了。而且笔者要提醒大家，此类软件纯粹是为了个人学习提高而用，使用他人作品时可要注意版权问题呀。

音乐音效篇

音乐的好坏直接影响着作品的优劣，下面的软件虽说和做音乐没什么直接的关系，可有了它们会让你事半功倍。

音乐使者

版本：2.2

大小：825kB

平台：Windows 9x/NT/2000

网址：http://www.flashempire.com

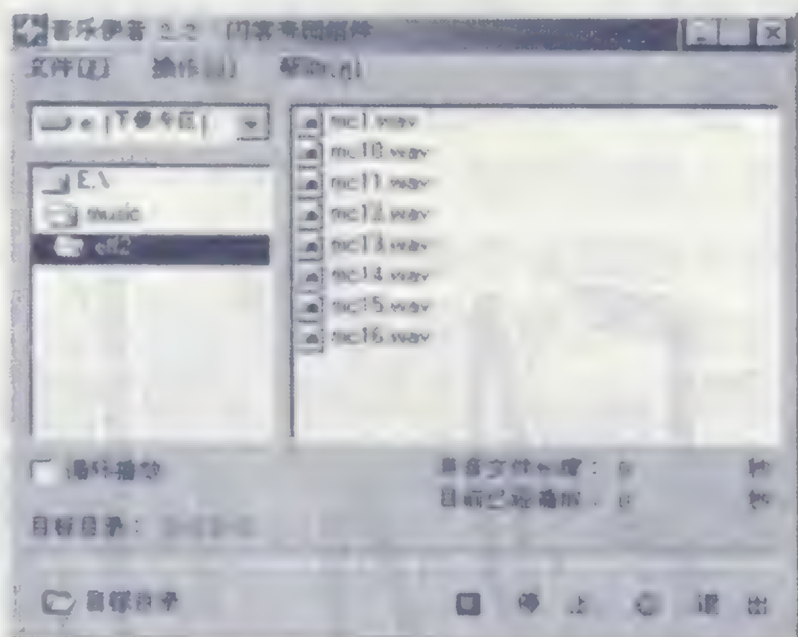
功能简介

一个好的FLASh作品是离不开各种音效渲染的，我们在不断地学习和使用当中会发现自己积累的各种音乐素材越来越多，不仅在检索整理的时候很麻烦，而且有时在为寻找一段合适的素材也存在着诸多不便，我们总不能一次又一次地打开媒体播放器吧？

还好“闪客帝国”网站为我们提供了一个他们自己开发的小程序——“音乐使者”，它可以方便我们对机器内的各种音乐文件进行整理和筛选。

基本操作

音乐使者这个软件操作起来非常简便，就如同我们平时使用的资源管理器一样（如图三），右键点选文件后可以对其进行复制删除等操作；在软件窗口的下方显示着当前被选文件的播放时间长度，并且该软件有一个循环播放的功能，通过这个功能，我们可以挑选出适用于循环播放的音乐素材作为背景音乐。



图三

使用评价

简单易用，是制作Flash时必不可少的小工具，只是在整理方面不支持文件拖拽、复选等基本功能，相信在下一版本中会对其作出相应的改进。

SWIFFPEG

版本：1.0

大小：652kB

平台：Windows 9x/NT/2000

网址：http://swifftools.com/

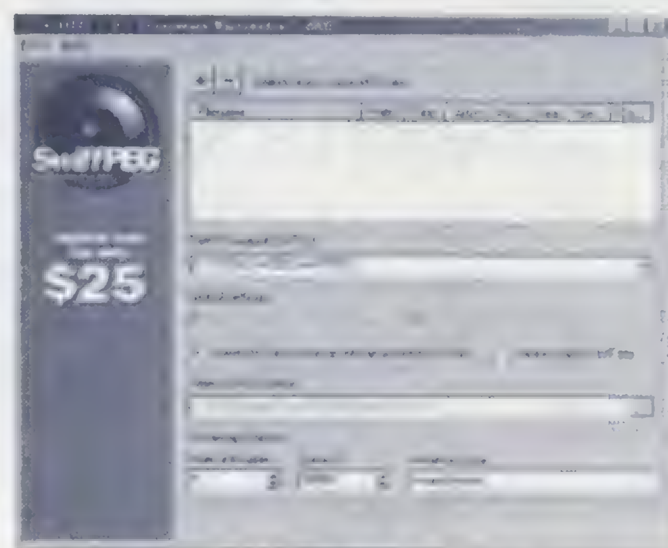
功能简介

虽然现在Macromedia公司的Flash5.0已经上市了，但是想使用4.0的人也还不少，那么在Flash4.0中最让人们遗憾的是什么呢？我看便是它不支持直接导入MP3文件，所以我们有时候要先将MP3的音乐文件转化成WAV格式后再导入到Flash中，非常繁琐。

自从SWIFFPEG问世后便解决了这个难题，它可以将MP3格式的文件转换成为SWF文件，从而方便地导入到作品中。

基本操作

在软件窗口（如图四）的上方，我们可以按下“+”、“-”号来添加或删除一个或多个MP3文件；然后在Path for output SEF中确认输出文件的路径；最后点击窗口下方的Start Conversion按钮即可开始转换，转换出来的文



图四





图五

件以SWF为后缀名，双击后还可以直接执行（如图五）。由于转换后的SWF文件可以直接执行，所以其大小较之转换之前有0.01%-0.02%的增长。

生成的SWF文件，我们可以在Flash中用Load movie命令将其作为背景音乐动画就可以了。

使用评价

可以说在Flash5.0还未来到之前，用SWIFFPEG来插入MP3文件是最好的方法。当我们在对软件注册后还可以得到一些附加的功能，比如直接创建成新的SWF文件，对文件进行首帧与末帧播放状态的调整等。我想凭借着SWIFFPEG的自身优势，在Flash制作中它还是有着相当地位的，在这里也强烈建议正在学习使用Flash4.0的朋友千万不要错过这款优秀的软件！

单元小结：刚才向大家介绍的这两款软件主要涉及到的是音乐的整理与格式转换，谈到真正的基于Flash中的音乐制作还是要依靠一些较为专业的软件（如MOD Music、Sound Forge等等），通过它们可以降噪、改EQ设置、做出淡入淡出效果、loops等，让你拥有完全属于自己作品的音乐来，此处不作详述。

3D工具篇

平面的功力Flash已经相当深厚了，但是对于三维制作Flash却还只象个刚学走路的孩子，所以辅助它的3D工具也应运而生，其中当然不乏精品。

Adobe Dimensions

版本：3.0
大小：8.42MB
平台：Windows 9x/NT/2000
网址：http://www.adobe.com/prodindex/dimensions/main.html

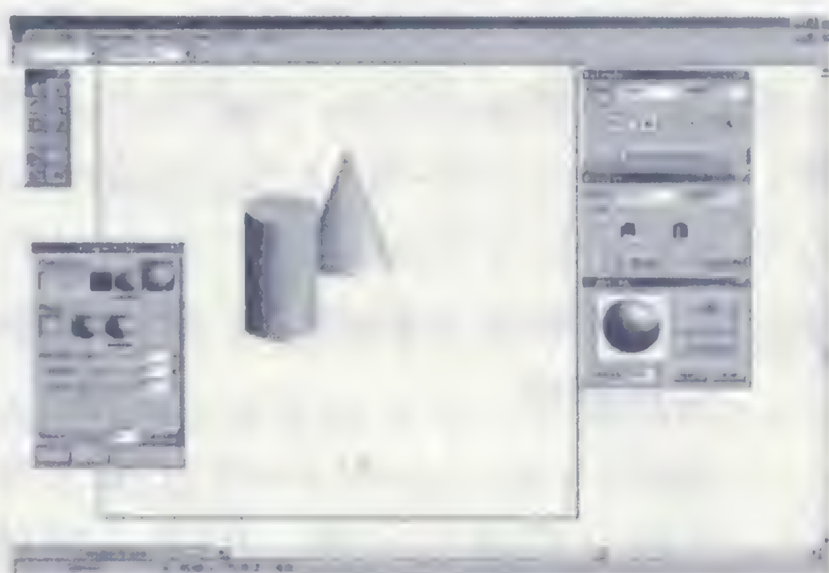
功能简介

作为一款Adobe旗下的软件功能自然是不会让我们失望的，通过Adobe Dimensions可以快速简捷地建立一些常用的3D模型，并且生成动画序列直接导入到Flash作品当中去。

基本操作

软件的界面保持着Adobe的一贯风格（如图六），左侧的工具条中是一些基本的几何形体和具有缩放、旋转等功能的按钮；当我们在画板中确定了任意几何体后，另外的几个窗口中便会显示出该物体的各种属性。

假设我们要制作一个圆柱体围绕圆锥体移动的片段，那么首先要将两个物体放置到合适的位置，通过几个属性窗口调整一下光源和强度，还可以根据软件的视角菜单中的不同选项观察物体之间平面、立体和剖面几个视图的相对位置，然后选择用PostScript方式生成动画序列，点击Operations（操作）菜单中的Generate Sequence（生成次序）命令后，我们可以将圆柱体的位置作出相应的调整，从而达到移动的效果，再次点击Operations菜单，Generate Sequence命令成了End Sequence（末端次序），执行后软件会让我们确认所生成动画的尺寸、结构、文件类型等信息；最后将动画输出为.AI的格式就可以直接被Flash调用了。


图六

使用评价

Adobe Dimensions使用简便，为我们提供的功能不是很多，通过几种基本几何形体的组合，完全可以满足简单三维物体的制作，对于三维物体要求相对简单的作品，用Adobe Dimensions是不错的选择。

Vector3d-MAX

版本：1.0
大小：14MB
平台：Windows 9x/NT/2000
网址：http://www.ideaworks3d.com/support/vecta3d

功能简介

Vector3d-MAX目前是一款比较好的3D制作工具，它分为3DS的插件版本和独立发行的版本，比起其它同类软件来，它的精度较高也更加可靠。看一看一些闪客高手是如何评价它的吧：比同类产品的运行速度快数倍、自动处理多个物体而不需要把所有物体聚合以后再进行操作、可以完成最复杂的渲染任务、可以同时输出SWF和AI文件。

基本操作

我们以Vector3d-MAX基于3DS的插件版本作一个简单的使用介绍，其使用方法与平时3DS渲染动画的过

程大同小异，首先打开3DS，如果插件安装成功，则在软件启动的时候我们会看到Vector3d-MAX的标志，并且在软件的菜单中也多出了Vecta3D这一项；读人事先做好的3DS动画文件，执行Vecta3D菜单中的Production Renderer；在渲染对话框中可以设定生成动画的大小、路径以及一些必要参数，设置完毕后按下Render（渲染）按钮后即可。但是我们不要以为工作就此结束，因为Vector3d-MAX所生成的SWF文件过于庞大，在导入Flash后可在其整个动画过程中适当地减少帧数，在不影响效果的前提下起到为影片减肥的作用。

使用评价

虽然Vector3d-MAX在使用上存在着生成文件过大，画面有瑕疵的问题，但是从整体上讲还是相当优秀的，因而我们也给予它较高的评价。此外从软件操作界面上看Vector3d-MAX的单机版要好得多，但是从前期动画要不断地更动改进这方面考虑，笔者还是推荐使用其插件版，当然这纯属个人的喜好问题。

Rhinoceros

版本：1.0

大小：8.21MB

平台：Windows 9x/NT/2000

网址：http://www.rhino3d.com/

功能简介

上面的几款3D工具的作用着重在动画制作与模型渲染方面，对于3D建模恐怕就没有那么在行了，还好有Rhinoceros给我们撑腰，其实这款工具并不是真正意义上为制作Flash而开发的，只是因为它具有将模型文件输出为.AI格式的功能，因而被许多Flash的爱好者流传开来。

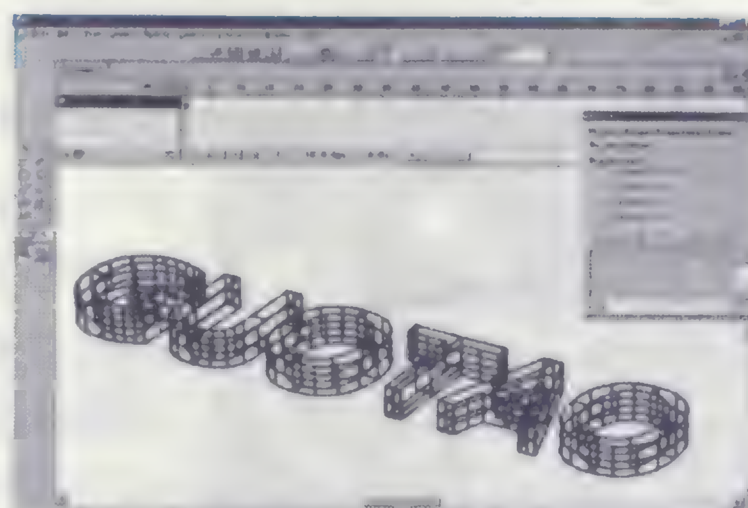
基本操作

由于是很专业的建模软件，所以其界面也像3DS一样分成了4个不同的视图（如图七）。

Rhinoceros的功能繁多，我们只简单地讲述一下制作Flash影片中的3D模型的方法，首先我们可以先用文本工具在任意一个视图中写几个字（笔者就用了自己名字的汉语拼音，建议将文字写在顶视图中，这样我们可以正面看到）；下一步用鼠标点一下立体视图，为的是将其激活，因为该软件只保存当前被激活的视图，在保存时选择Adobe Illustrator（AI）文件类型，这样模型就可以顺利地导入Flash中了。

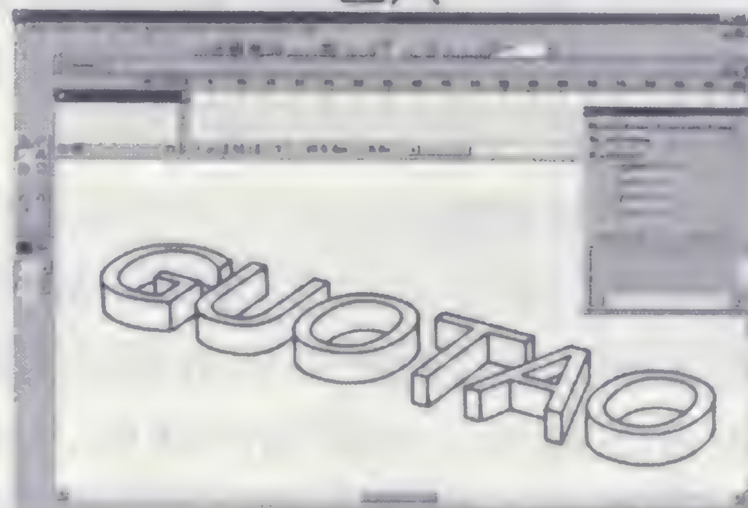


图七

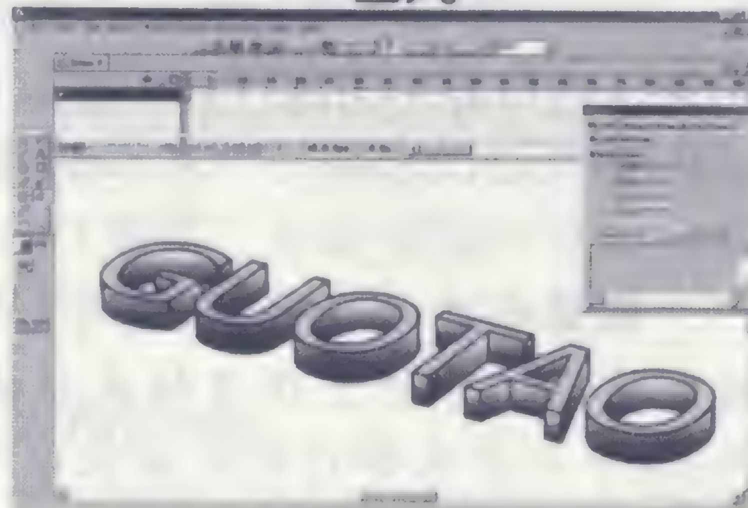


图八

当我们将模型导入后会发现其完完全全是一个框架的模式，中间掺杂着很多结构线（如图八），但是这些对于我们是没有用处的，所以要将模型全部选中后按Ctrl＋B把所有的线条打碎，这时我们就可以把没有的线条删除掉，当一个干净简洁的立体模型（如图九）制作好后填充上渐变的颜色便大功告成了（如图十）。



图九



图十

使用评价

Rhinoceros建模的功能不错，但是由于它开发的时间还比较短，所以软件自身的颜色渲染功能较弱，只能保存成BMP、JPG等图片格式，因而就需要我们为它手工删除一些框架线并在Flash下加工，相信功能完善后的Rhinoceros定会成为一款优秀的产品！

Swift 3D

版本：1.00 build 015

大小：7.20MB

平台：Windows 9x/NT/2000

网址：http://www.swift3d.com/

功能简介

如果有人问你现在什么Flash最流行，那么你可毫不犹豫地告诉他——Swift 3D。之所以这么说是因为Swift 3D带给了我们全新的3D模型制作体验，它不仅一手包办了建模、渲染，而且输出的动画质量堪称一流。

基本操作

软件的窗口中上方为快速建模按钮和制作动画的时间线，中间是图像舞台，下面分为三个部分，分别

掌管着物体的位置、光源、渲染效果（如图十一）。

当我们点击快速建模按钮后，其结果会直接反映在中间的舞台中。选择其中的任何元素，相关的信息和参数便显示在窗口左侧，可以直接进行修改，确定好物体的位置和光源后就该为他们选上一件漂亮的“衣裳”了，渲染的时候只要将示例的效果用鼠标拖到所选的物体上即可。



十一

万事具备只欠东风，现在的任务就是要讲之前的工作生成影片文件，但是各位请不要高兴得太早，虽说Swift 3D作出的动画效果不俗，可其渲染生成的速度之慢也是众软件之最，我用Swift 3D生成一个只有9帧的动画居然耗时近5分钟，所以大家在使用时可要心里有谱。（笔者机器配置：赛扬300A－504、64MB、希捷8.4GB、TNT2Vanta32MB）

使用评价

看了我的制作过程，大家肯定心中有数了吧，如果你的机器够争气的话，用Swift 3D没有错。

单元小结：在这里还要向大家提一下Illustrate!，它也是一款作为3DS插件形式出现的软件，目前的版本为Illustrate!5.0并完全支持3DS3.0，由于它的工作方式和上文讲到的Vector3d-MAX大同小异，所以就不浪费纸张了。

以上所介绍的几款软件，我还是更倾向于Vector3d-MAX和Rhinoceros，有了它们基本上可以满足你的创作需求；而Adobe Dimensions功能略显单一，Swift 3D对机器的要求则有些过于苛刻。

文字特效篇

曾经看到过一些网站的Banner特别COOL，简单的几个文字可在方寸之间做出天花乱坠的动作来，那时我就想此君一定是个高手。可后来我才发现原来有一类工具是专门制作这种文字特效的，如今再看到这些动画时我也可以拍着胸脯说——我也行！

Swish

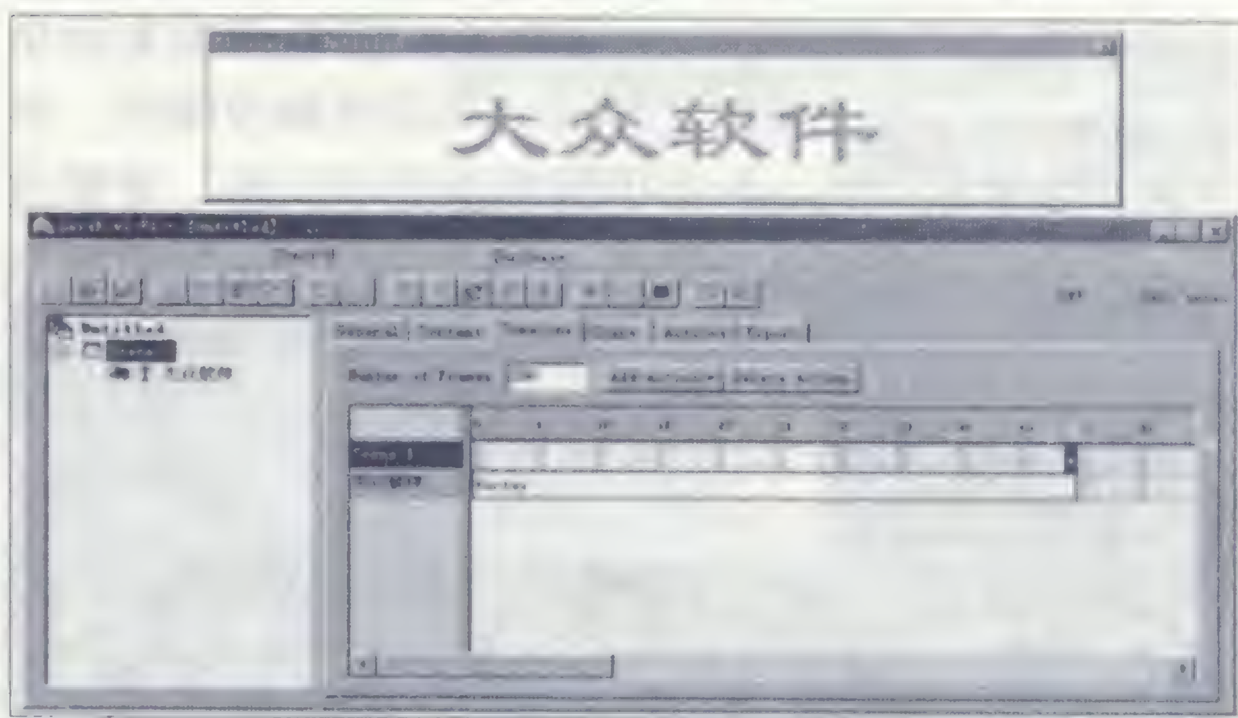
版本：1.51
大小：1.68MB
平台：Windows 9x/NT/2000
网址：http://www.swishzone.com/

功能简介

Swish 1.51是DJJ Holdings Pty Ltd公司新近推出的文字动画特效制作软件。使用该软件可以轻松快捷地制作出生动的网页文字特效，包括显示隐藏、淡入淡出、滑出滑入等简单动画特效和爆炸、挤压、打字、波浪、缩放字符、替换字符、转换字符、涡旋、模糊和三维旋转等复杂动画特效。

基本操作

软件的界面左右而分（如图十二），左侧是动画的整体结构，包括不同的场景和文字，右侧是六个不同功能的选项卡，它们分别为：General（常规）——定义影片的尺寸、每秒帧数以及背景颜色；Content（内容）——这里可插入图片和声音文件；Timeline（时间轴）——可以支持多个场景；Scene（场景）——可为当前场景作超级链接，Actions（动作）——可以给影片加入不同的事件；Export（输出）——用来调整输出文件的参数。如果在左侧的影片结构中文字部分被激活，那么Scene（场景）标签则会变为Text（文字），我们可通过它修改字体属性，在1.5的版本中还增加了调整文字间距的功能。



图十二

好了，来做一段简单的文字特效吧。打开软件后点击“建立文字”按钮，这时场景中会多出了文字层，点击Text标签就可以进行修改了，我们将它改成“大众软件”4个字。下面来到Timeline面板中，激活文字层后点击旁边的Add Effect，从中选择你需要的特效即可，按下预览按钮看看效果是不是很炫呢？

当然这只是最简单的步骤，Swish还允许我们插入图片和音乐并创建多个场景，通过鼠标事件作出连接，从而制作出很棒的动画来。

使用评价

作为一款文字特效软件，它的功能却没有被文字特效几个字所束缚，支持多场景、可加入事件、能够导入MP3等功能表明它是此类软件中最专业的一个。

Wildform SWfX

版本：1.0

大小：2.24MB

平台：Windows 9x/NT/2000

网址：http://www.flashtool.de/

功能简介

要是你觉得Swish用起来过于复杂，那么Wildform SWfX正是你最好的选择。这款软件所包含的文字特效竟然多达100种，要不然它怎么敢和Swish叫板呢。

基本操作

软件的界面很时尚（如图十三），Text Entry——输入我们要展现的文字，很遗憾这款软件不支持中文；Font——可以设置文字的大小、字体、间距、颜色和初始坐标；Movie——用来控制影片大小、背景颜



图十三

色并可为其加上超级链接、自定义窗口的跳转方式；SWF——预览及储存；Wild FX——100种变幻莫测的文字特效，点取后会弹出预览窗口。

使用评价

可以说这是一部标准的“傻瓜相机”，它能够提供给我们相当丰富的特技效果，但是一些细节方面做得让人遗憾，比如不能将几段特效组合、无法插入音效、不能对特效进行参数级的调整，而它对于我们国内用户最大的问题就是不支持中文，因而在使用方面有很大的局限性，不过单从易用性上看，Wildform SWfX是最出色的。

FlaX

版本：1.02

大小：428kB

平台：Windows 9x/NT/2000

网址：http://www.flaxfx.com/

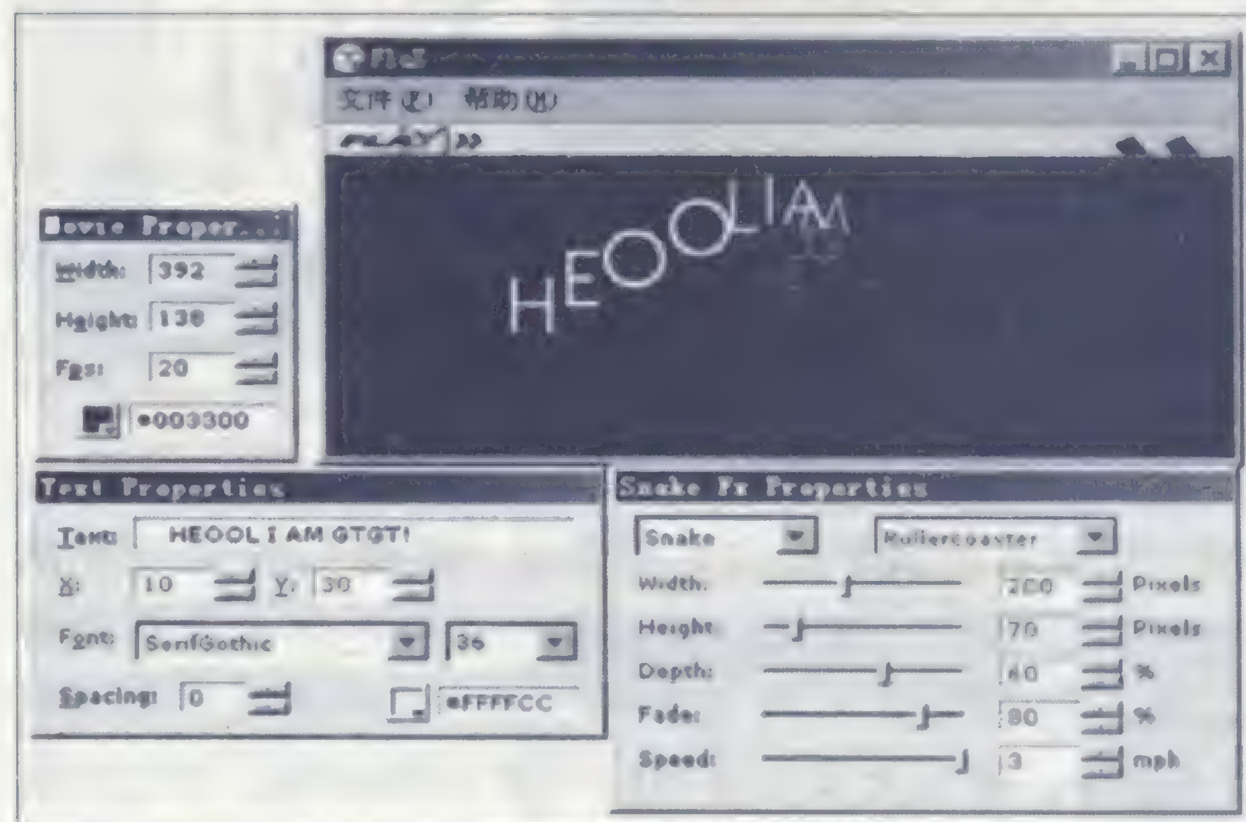
功能简介

如果你想得到一款功能适中又可以自定义特效的软件，FlaX正合你的胃口。

基本操作

软件共分成了四个独立的窗口（如图十四），分别是预览、文字属性、影片属性和特效属性，前三者和其他的软件基本相同，因而不再赘述。

一起来看看它的特效属性，该窗口中将文字特效



图十四

作了分类，每个大类中有不同的成品，我们也可以选择User Defined自己定义各种属性，不同的类别中有不一样的参数，通过设定，即使是在同一类别中也可以产生迥然不同的效果。

使用评价

这款小巧的软件为我们提供了一个很好的开放型平台，通过它可以做到以自给自足的方式获取文字特效，使比较挑剔的用户也可以得到满意的结果，不过它致命的缺陷也是不支持中文。

单元小结：可以看出Swish的功能最为强大，这也是我们最好的选择，虽然它的文字特效并不很多，但也足以满足一般用户的需求。如果你恰巧要制作英文字体的动画，那么可千万不要放过Wildform SWfX和FlaX，它们真的会让你的作品增色不少。

最后的话

当我没有接触Flash的时候远没有想到这里的世界会如此精彩，看着自己的作品时，不仅仅再是听觉和视觉上的享受，更重要的是它让我们体验到了成功的喜悦。

我自己并不是什么闪客高手，写这篇文章是希望供学习Flash的同好参考。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第1期/BBX/下。

金山快译.net 2001专业版评测报告

晶合实验室

翻译软件作为解决计算机应用中英文障碍的最简单、最方便的工具，市场需求越来越大，已成为软件市场的一个重要组成部分。金山快译的名字相信大家都有所了解，去年的红色正版风暴给我们带来不小的震憾，今天具有浓厚网络色彩的金山快译.net 2001又会给我们带来怎样的欣喜呢?

测试平台
硬件环境：
处理器：Celeron 433
内存：128MB（PC100）
硬盘：IBM15G 7200RPM
显卡：RIVA TNT2 16MB
Modem：全象56kB
软件环境：
中文Windows 98/Me/2000

安装与卸载

将金山快译.net 2001光盘放入光驱后，安装程序即会自动运行。整个安装过程简单快速，界面也很友好，即使是最初级的用户也能轻松完成。金山快译.net 2001提供了用户自定义安装的选项，用户可以根据自己需要来选择安装组件，最小安装约需102MB硬盘空间，典型安装约需要130MB。软件安装完毕后，在开始菜单中生成金山快译2001程序组，并在桌面上生成快捷键。总体来说，我们认为金山快译.net 2001的安装程序制作得颇具专业水准。

当然，金山快译.net 2001也具有自动卸载的功能。点击“开始”→“程序”→“金山快译.net 2001”→“添加删除金山快译”，只要用户根据提示去做，即可成功卸载。另外也可通过控制面板中的添加/删除程序项，选择金山快译，点击删除按钮进行卸载。

界面与人性化

金山快译2001的界面与金山快译2000一样采取了控件条式设计，但是变化颇大，给人以焕然一新的感觉，赏心悦目了许多。从操作方面看，新增加了两个功能按钮，一个用来开启新增的黑马校对系统，另一个则用来开启浮动控制条。浮动控制条如图所示，它总是出现在当前窗口的标题栏，在实际使用中，我们发现这个小工具非常方便，它总是附着在当前窗口，控制的是当前窗口的汉化和翻译功能，如果用户只想汉化或翻译当前窗口，而不影响到其他界面，利用小浮动条便可实现。



金山快译.net 2001从安装到使用界面都非常友好，几乎所有功能的实现都只需一步操作，非常方便易用，初学者可以在很短的时间内掌握它，可以说在人性化方面表现优秀。

资源占用、稳定性与兼容性

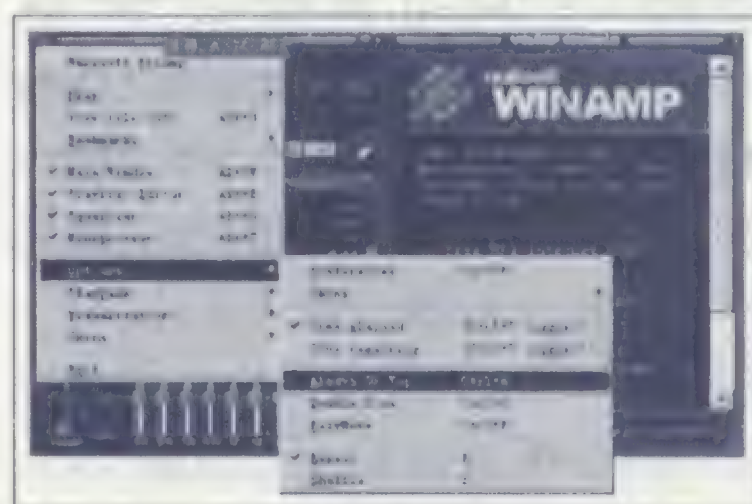
金山快译.net 2001在资源占用方面测试结果分别为：系统资源7%、用户资源7%、GDI资源10%。

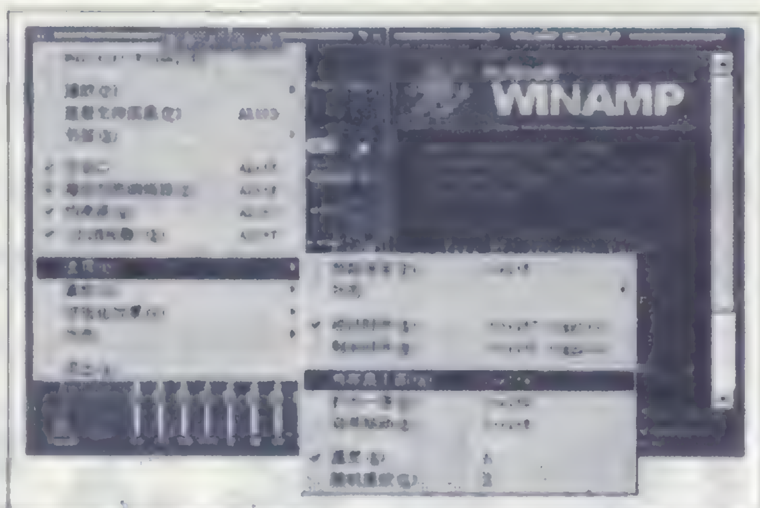
为了测试金山快译.net 2001的稳定性与兼容性，我们分别在Windows 98/Me/2000三个操作系统环境中进行了测试，并且在测试过程中分别打开Dreamweaver、PhotoShop、WinAmp、IE、Office和超级解霸等应用程序。测试项目有文档翻译、软件汉化、网页翻译与内码转换。在测试过程中我们没有发现较大的BUG，也未发生蓝屏现象，总体来说其稳定性与兼容性非常好，下面让我们看一下其在功能上的具体表现。

功能测试

文档翻译

金山快译.net 2001提供了快速简单翻译与高质量全文翻译两个功能按钮来实现这一功能，在一般情况下，如果想快速得到翻译后的文档，可以用快速简单翻译按钮来实现。金山快译.net 2001的高质量全文翻译功能可以说是金山快译的一大特色，这一功能的实现主要得益于引进了FastAIT智能翻译引擎。对于该两种翻译方式，我们对





其进行了翻译测试，测试结果表明，采用高质量全文翻译，翻译出来的文字可读性有大幅提高，尤其是一些难句、长句，翻译质量明显高于快速简单翻译，与同类软件相比也较为出色。从翻译速度来看，虽然不象快速简单翻译那样可以在瞬间完成数千字的翻译量，但也相当快，一般来说，翻译一篇4、5千字的文章，用时在7、8秒左右。

高质量全文翻译提供对译和翻译两种选择，其中对译方式是以中英文对照的方式翻译所选取的内容，对英语水平一般的用户学习英语有一定帮助。另外，金山快译.net 2001还具有非常方便的译文修改功能，当翻译完成后，双击需要修改的文字，立即会弹出一个对话框，让你选择词义或者添加词义，在以后的翻译中，金山快译会自动调用修改后的词义进行翻译，可以说具有一定程度的智能化。

测试结果表明金山快译.net 2001的翻译质量与人工相比，显然还有相当大的差距，不过机器翻译技术究其本质来说，应该划作人工智能技术，而不是软件技术，在这一技术一直没有取得太大进步的情况下，金山快译的表现还算不错，对于英语较差的用户来说，具有非常大的帮助。

软件汉化

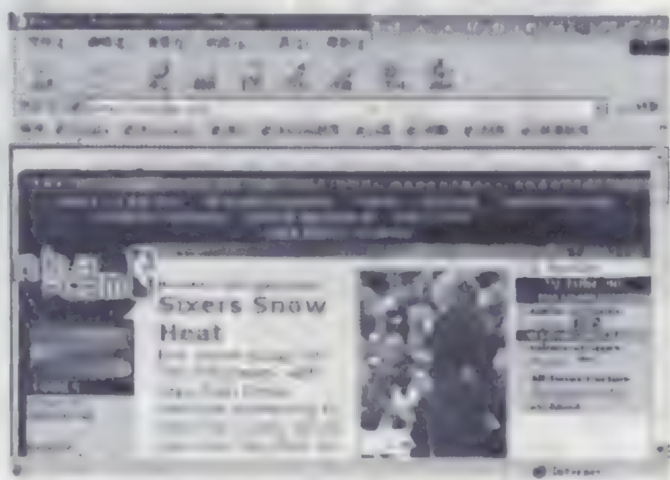
人们使用汉化翻译类软件的一个十分重要的目的就是用来汉化英文软件，毕竟许多非常流行的软件都是英文软件，而且到目前为止还没有中文版，其中包括极其普及的视图软件ACDSee、MP3播放软件WinAmp、压缩与解压缩软件WinZip等。这些软件的界面、菜单以及帮助文件中密密麻麻的英文，使用起来并不是特别方便。在使用中我们能够看出金山快译.net 2001在软件汉化方面做了大量工作，精心制作了200多款常用最新英文软件的汉化包，这些汉化包基本覆盖了所有常用英文工具软件，制作相当精细、汉化质量也非常好。

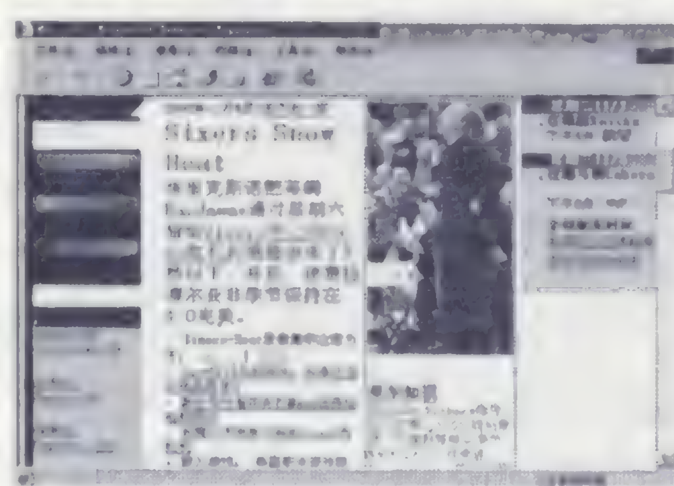
另外非常值得称道的一点是金山快译.net 2001还提供了永久汉化功能。选择永久汉化，可以使汉化后的软件脱离金山快译以汉语界面独立运行，由于金山快译.net 2001使用了更先进的语法分析算法和数据结构，对于几乎全部英文软件都可以进行永久汉化。

我们选择了3款应用软件和1款游戏软件分别在中文Windows 98/Me/2000系统中进行了汉化测试：WinAmp、ACDSee、PhotoShop 5和雷电3。在测试过程中软件汉化功能表现非常好，这也进一步证明了该款软件优秀的稳定性与兼容性。

网页翻译

金山快译2001进行网页翻译时使用的翻译引擎是快速简单翻译的引擎，而金山快译.net2001使用的是FastAIT高质量智能翻译引擎。该引擎进行网页翻译的过程是这样的，首先获得需要翻译的HTML文档，然后通过预处理变为要翻译的文本，再通过高质量全文翻译引擎翻译，最后将翻译结果重写为HTML文档提交浏览器。实际上如果汉化结束后关闭金山快译.net2001，会发现获得的是一个中文网页（这个网页将自动保存在快译的缓存文件夹中），复制粘贴网页中的文字仍然是中文，它的好处是显而易见的，可以一次翻译永久保存，特别适合某些资料性的站点。这种通过预处理、翻译、重写的方式进行翻译，使程序的稳定性得到很大提高。





另外，金山快译.net 2001的兼容性也比较好，我们测试了该软件在IE与NC浏览器中的表现，没有发生不稳定现象。比较起来，金山快译.net 2001要比传统的翻译软件有长足的进步。

内码转换

计算机应用中经常会遇到内码无法识别的问题，金山快译.net 2001在内码转换与识别方面也有相当大的改进，经测试金山快译.net 2001可以实现国标、BIG5以及日文编码之间的编码转换，转换精度非常高。

综合评价

金山快译.net 2001不仅提供了上述4项强大的软件功能，而且集成了黑马校对系统与金山词霸.net 2001共享版，通过对金山快译.net 2001较为详细的测试，我们认为该软件在重视技术进步的同时，也坚持了在产品规划中以人为本的原则，始终把用户需求放到了首位，整个软件在稳定性、兼容性、功能与人性化方面都有不俗的表现，从而赋予了金山快译.net 2001高品质的产品特征。最后评测结果：★★★★☆。



随着互联网普及到千家万户，人们的联系方式也有了本质上的改变。新年将近，互送贺卡以表心意当然是免不了的，那你有没有想过自己制作一款电子贺卡送给朋友呢？它除了画面精美外还拥有很强的互动性，从大局上讲又可以保护自然生态环境，那我们何乐而不为呢？

音乐贺卡工厂2000

版本：2.7

大小：833kB

性质：共享

平台：Windows 95/98/NT

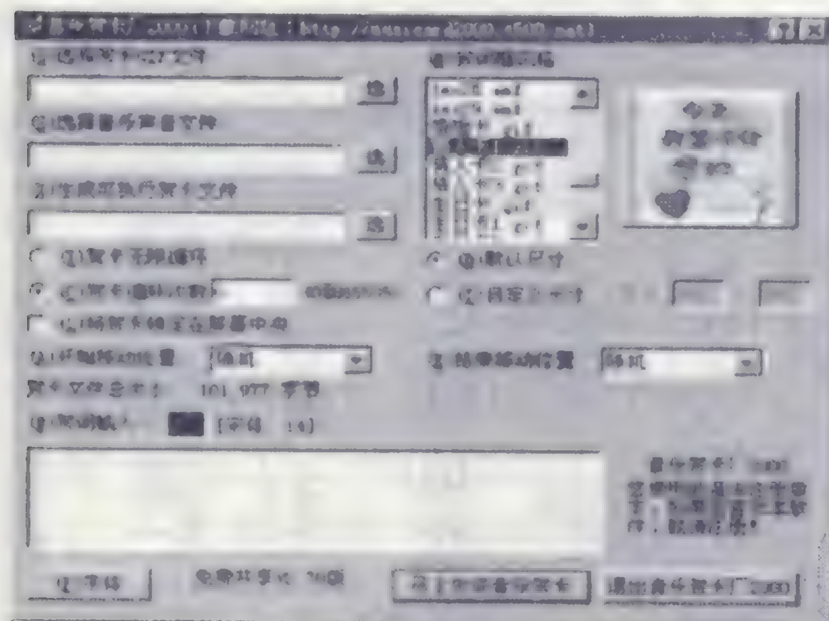
网址：http://musicard2000.t500.net/

软件简介

音乐贺卡工厂2000是我们网友之间比较常用到的一个贺卡制作工具，用它制作贺卡的方法非常简单，“一分钟做出自己的音乐贺卡”便是这个软件对用户的承诺。

软件使用

软件的所有操作只需在一个窗口中进行，其界面的右上方是一个很小的预览窗口，只要选中左边的贺卡类型就可以在其中看到相应的效果，软件已经为我们预置了几十种不同风格的贺卡模版，可以满足大多数朋友的需要。



在软件界面的左上方分别要我们指定贺卡中所需的GIF背景图片、背景音乐以及输出时所采用的文件名。（我们所选的GIF背景图片并不是预览窗口中的模版图片，而是在播放贺卡时首先呈现给人们的画面，当点击后才会看到模版中不同风格的贺卡。）

软件窗口的中部可以让用户自行设定所生成的贺卡在播放时的一些参数，主要包括贺卡的弹出位置、结束位置及贺卡的循环次数以及贺卡框调节（一般都采用默认形式）。笔者在这里告诉大家一个小窍门，如果我们没有使用可循环的GIF图片作为贺卡的背景，而是选择了一些其它的静态GIF图片，那么在开始播放贺卡的时候会觉得移动很快，这时只要勾选上循环设置中的无限循环选项即可。

软件的最下方可是主体部分了，我们有什么祝福的话统统写进去吧，它的默认方式只可以写两行半的祝词；要是我们还觉得不够的话，可以调节贺卡框的大小，直到能够容纳下你的甜言蜜语为止。

全部选择好了吗？最后的任务就是按下“生成音乐贺卡”按钮，我们便会看到一个图标为“贺”字的文件出现在计算机中，这是一个可以直接执行的EXE文件，把它发给你的好友吧，让他们快点感受打开礼盒的那一份惊喜。

笔者点评

软件的风格很简洁，使用起来方便顺手，“一分钟做出自己的音乐贺卡”的承诺果然不是自吹自擂；但是稍感遗憾的是软件在选择背景图片的时候只能够接受GIF的图片格式，使得我们有些很精美的画面还要经过格式转换这一道手续才可以导入其中；在修改贺词的字体颜色时软件只为我们提供了Windows自带的16种色彩，虽然可以满足制作的需要，但如果用户导入了一些特殊颜色的画面后想为其配上合适颜色的字体便有些无从下手了。

音乐贺卡工厂2000的一些其他功能是要经过注册才可以实现的，比如引入不同的贺卡边框、为贺卡中加入超级链接等等；在该软件的网站软件的作者为网友提供了很丰富的资源，我们可将自己的贺卡音乐工厂配置得更为强大。

非常好色

版本：非常好色3.10.03

大小：9394kB

性质：共享

平台：Windows 95/98/NT

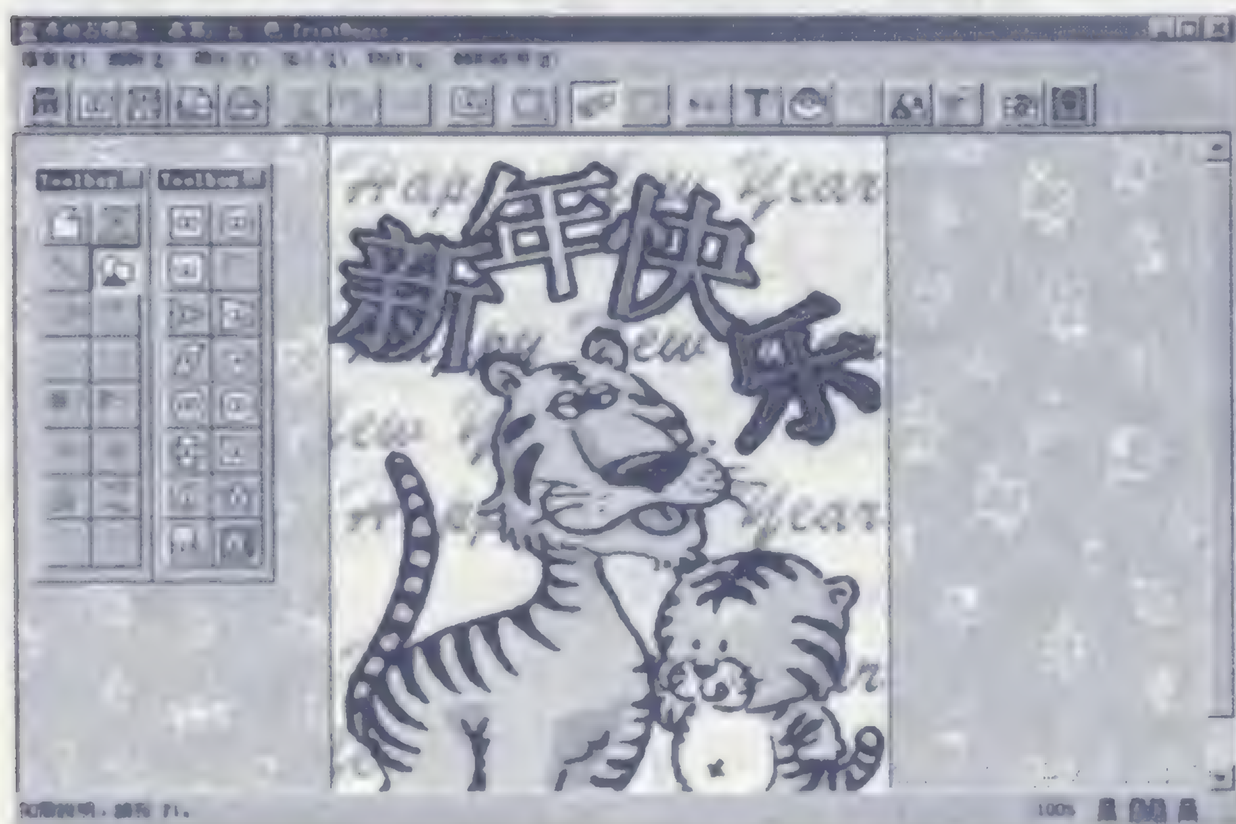
网址：http://www.newsoft.com.tw

软件简介

看了这个名字是不是觉得软件很有趣呢，不错，这款近10兆的软件赋予了我们强大的功能，它可以用来制作日历、课程表、贴画、信封、信纸、海报、名片，当然这其中也少不了做贺卡的功能。

软件使用

开启软件后会出现一个卡通的界面，点击贺卡的图标后就可以进入相应的区域开始大展神威了（由于是台湾的繁体版，因而在使用时不得不加载一个内码转换工具）。



在进入具体的操作页面前，软件会出现贺卡制作的快速导航器，这里已经有了现成的贺卡，包括贺年卡、圣诞卡、生日卡以及一些教师节、母亲节所用的卡片，我们只要修改其中的相关贺词就可以了；如果要自己亲手制作的话选择空白标签就会看到软件的操作界面。

软件的界面仍然沿用了一种卡通的风格，所有图标也制作得有趣可爱，上面是软件的工具条，除了最基本的打开关闭、复制粘贴外还有标题、文字、插图、花边、背景、撷取及导入图像等功能。

在软件的画板中还会看到两个工具窗口，这里的工具主要是后期加工而用，当我们把贺卡中基本的元素搞定后就可以通过这里对其进行润色。我们可以勾勒出形态各异的多变形、对画面中的不同物体作出水平垂直的镜像变换。值得一提的是在软件中还为我们引入了层的概念，对所制作的贺卡中的不同元素可以方便地制定出前后层次，达到更加完美的视觉效果。

忙活了一阵子可算是做好了，不过你可先不要着急，看看软件的右下角会发现三个小图标，它们分别代表贺卡的封面，内页和封底并能在三个页面之间随意切换，把这三个部分做成了才算是真正大功告成。

笔者点评

软件中内置了上百种很经典的卡通图片，让人看了爱不释手，制作出的贺卡和我们买到的成品几乎没有什么区别。

谈到不足之处主要有两个方面，第一就是在制作的贺卡中没有办法加入声音文件，使得在多媒体表现方面打了些折扣；第二就是软件“层”的功能中不能将所选的特殊层进行锁定（比如将背景锁定），这样我们在选取前台物体时很容易误选后面的物体，从而形成操作中的不利因素。

总体上讲“非常好色”确实是一款很专业而且又极容易掌握的图形图像软件，虽然贺卡制作只是其中的一个分支功能，但是仍然表现不俗，在卡通式的操作界面后我们绝对可以体会得到专业软件的品质。

Barking Cards Volume Ⅱ

版本：V1.0

大小：6460kB

性质：共享

平台：Windows 95/98/NT

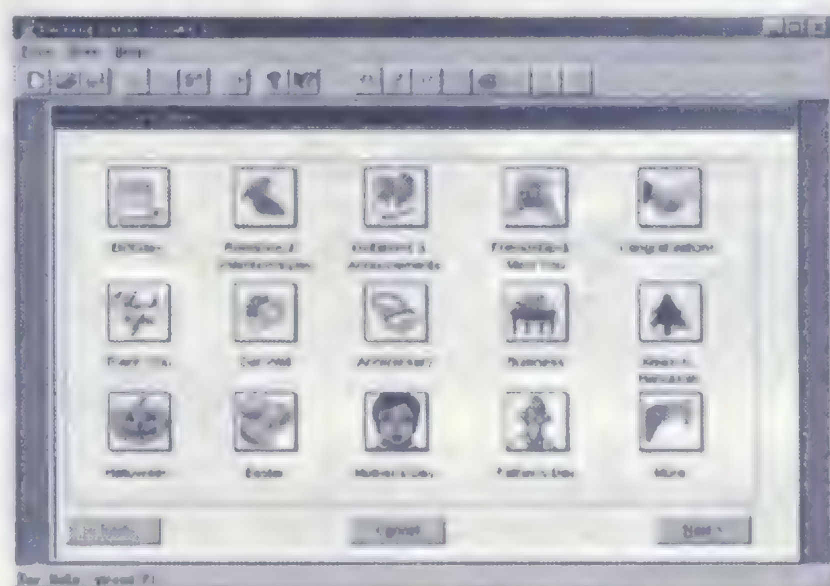
网址：http://www.barkingcard.com

软件简介

Barking Cards完全依托模版，创意独特，使用者只需根据自己需要选择相应模版并稍做修改便能制作出精美的多媒体E-mail。模版控制一切的思路，只能更改模版中的文字或图片。

软件使用这款软件的设计思路和上文介绍到的音乐贺卡工厂2000有一些相似之处，就是都依托于成品的模版而生成最终的作品，但是Barking Cards更注重作品的趣味性以及交互性，使得用户得到更自由的发挥空间。

当打开软件的时候十五大类的贺卡标题便会呈现在眼前，几乎涵盖了所有可以送贺卡的节日，还有一些感谢卡、情人卡、商务专用贺卡等等可供选择。（如图Barking Cards Volume1）



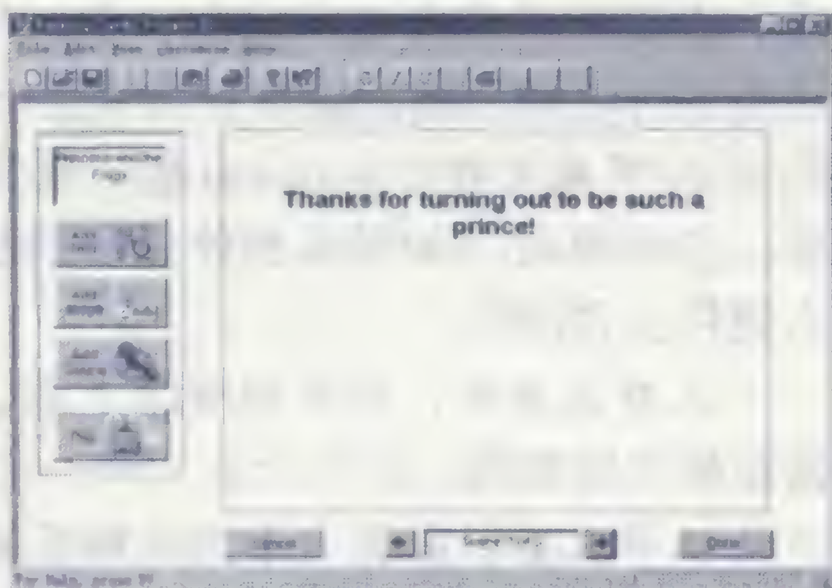
Barking Cards Volume1



我们以情人卡为例来看看它的制作过程：首先选中情人卡的图标，单击“NEXT”；我们来到了贺卡的动画选择窗口（如图Barking Cards Volume2），在软件中每一种贺卡都提供了很多种不同故事情节的小动画，在这个窗口的上方分别显示了动画启示帧和结束帧的不同画面，在它的下方是两个菜单，左侧的菜单可以用来选择不同的动画，当选择完毕后在右侧的菜单中还会出现几种不同的应用于该动画的祝词，可见作者想得极为周到，如果要想先看看效果可以按下“PLAY”按钮，觉得没问题的话单击“NEXT”继续咱们的工作；现在来到了场景制作窗口（如图Barking Cards Volume3），我们将动画的场景选为最后场景，这时会看到上一步中所选择的祝词，如果不满意的话双击后就可自己修改，在该窗口的左侧还有“添加文字”、“添加图片”、“添加音乐”的按钮，所添加的东西会在贺卡动画结束后呈现给收卡人，这可全看你怎么发挥了。



Barking Cards Volume2



Barking Cards Volume3

制作好了以后点击“DONE”按钮就可以存盘了，存盘的时候可以选择“SAVE WITHOUT PLAYER”，这样文件会储存为后缀名是BRK的文件，它只能被该软件所识别，并可以进行编辑；如果是送给朋友的话还是建议选择“SAVE WITH PLAYER”，这样储存的结果会是一个EXE文件。收卡人双击该文件后会提示进行安装，之后便会看到你的杰作了。

笔者点评

Barking Cards Volume II真的给人耳目一新的感觉，我第一次使用它的时候就被里面多种多样的动画所吸引了；而且软件所生成的动画文件相当小巧，一张自带音乐的作品也不过几百kB的字节；软件的更新方式非常方便，我们可以在它的网站上下载到更多的模版，对自己的软件进行升级，使它永久如新。

Talking Greeting Maker

版本：1.02

大小：4637kB

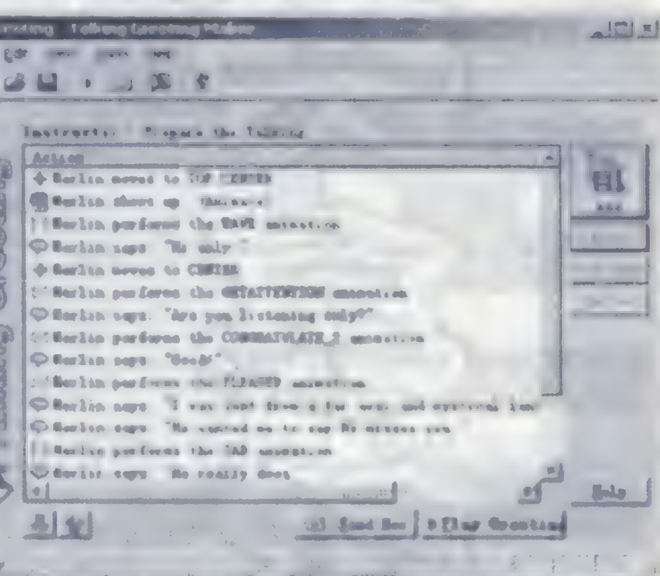
性质：共享软件

平台：Windows 95/98 /NT /2000

网址：http://www.talkinggreeting.com/

软件简介

这款软件是今天我要介绍给大家的重头戏，之所以这么说是因为这款软件已经超越了普通贺卡的层次，它可以让你选定又酷又炫的小人物，做出一连串的动作、打打招呼或者传达信息，制作成动画式的电子贺卡，然后透过网际网络带给亲朋好友一个惊喜难忘的问候。



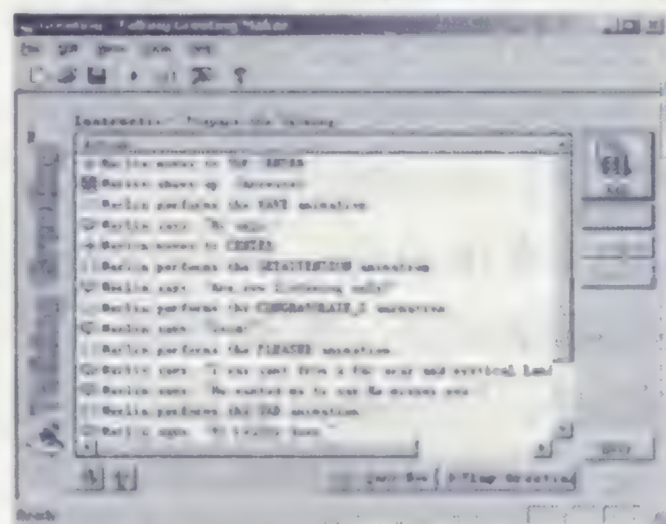
软件使用

软件安装成功后在第一次运行时会要求我们输入自己的昵称、性别和电子邮件的地址，这将作为我们发送贺卡时的署名以及信件的回复地址。

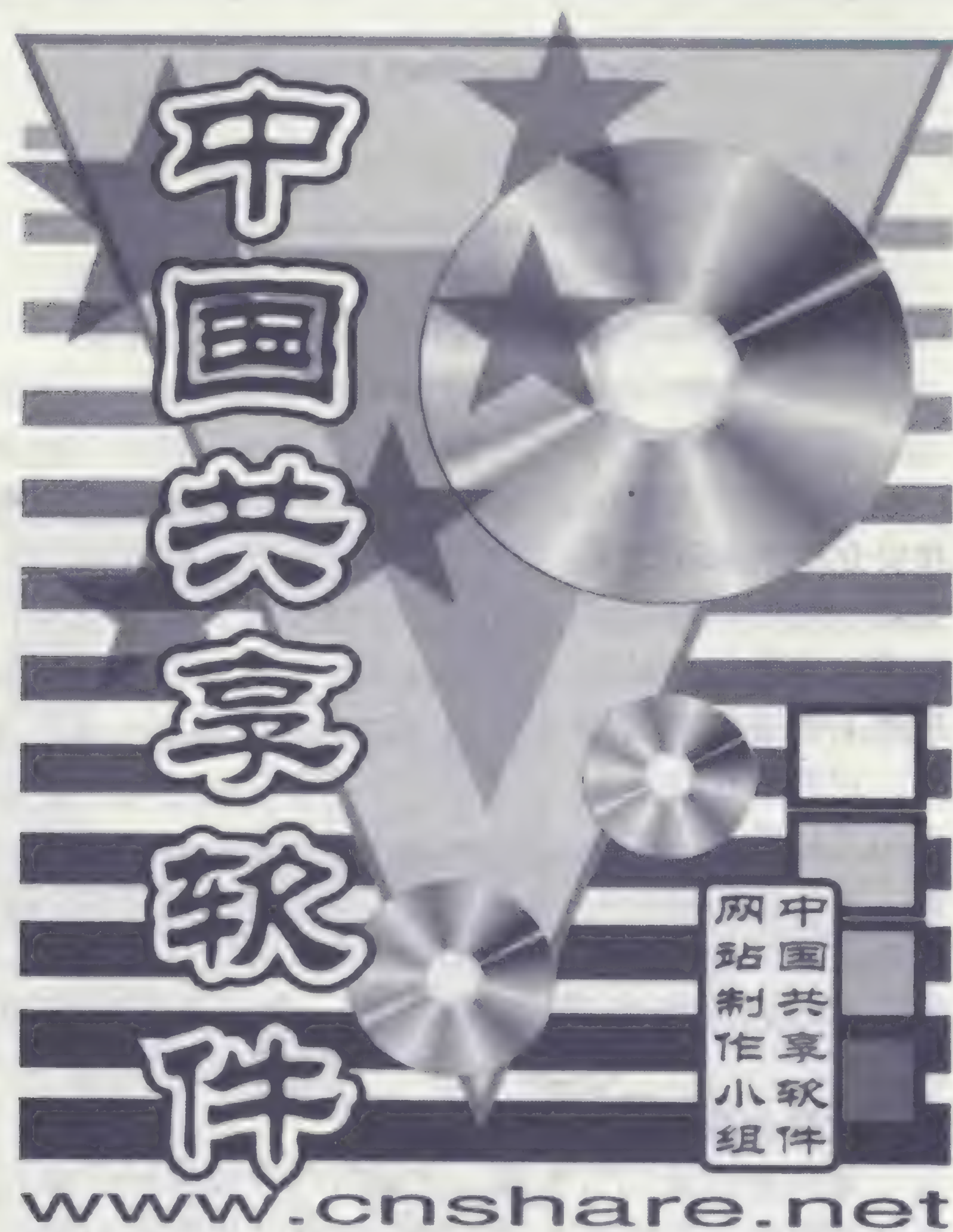
软件的第一个界面也为我们提供了几种贺卡动画的成品，只要输入收信人的姓名就可以生成文件了，我们不妨先看一看人家是如何制作的。这里以思念卡为例，在收信人的名字中填写上一个朋友的名字“ONLY”，在发件人中就是刚才我们输入的昵称，我的便是“GTGT”了（如图Talking Greeting Maker1）。

Talking Greeting Maker1

点击“OK”按钮会看到软件的编辑界面（如图Talking Greeting Maker2），窗口的上方是新建、打开、存盘、播放、发送和设置按钮；下方是软件的“心脏”部分了，可以看到里面有很多条信息，它们分别代表不同的动作，语言和在屏幕上的移动路线；窗口的右侧是添加按钮，我们在其中可以随意加入自己想要的各种（下转32页）



Talking Greeting Maker1



人不可能总是生活在回忆里，虽然有的时候回忆要比现实好得多，就是因为回忆与现实有反差，所以生活在回忆中本身就是一件很痛苦的事情。我们之所以要去回忆，是因为我们希望通过回忆过去总结经验与教训。我们的共享软件的确拥有过曾经的“辉煌”，可那必定是“曾经”，既不是现在，也不代表未来。当大家看到阿楠写的这期文章的时候，新千年的钟声即将敲响，我希望在新的一年里，和那些每天与阿楠一起奋斗的朋友们，再接再厉去延续我们那份“曾经”的辉煌。

Jelawat音乐风暴

版本：1.0 Beta3
大小：1.6MB
性质：共享
类型：网络辅助
评价：★★★★★
作者：上海易联网络技术有限公司
主页：http://www.jelawat.net/
下载：http://www.csdn.net/cnshare/openfile.asp?id=4412

你是否是一个MP3迷？你是否是一个MP3的Download狂热爱好者呢？你是不是每天都在网络上到处寻找最新的MP3呢？如果你为了找一首喜欢的MP3而找过搜索引擎上的所有MP3站点，可是却没有任何结果，而那首MP3可能就在网络上的某个人的机器里，如果你满足了以上条件的话，那么你一定需要这个名叫“Jelawat音乐风暴”的软件。

这个软件可以让每个使用它的用户在互联网上建立一个开放型的MP3共享平台，用户们可以非常方便地在互联网上共享你所拥有的MP3歌曲，并可以非常快的速度搜索到其他用户所共享的MP3歌曲，下载并欣赏。本软件在下载的过程中不但支持多线程下载，还支持断点续传的功能，并且是国内首家基于P2P技术开发的产品。这个软件无论从技术上还是从功能上，都非常值得大家使用，以下是软件的几个主要特点：

1.搜索MP3音乐：Jelawat的搜索功能可以快速地搜索你感兴趣的MP3音乐。找到你想下载的MP3文件后，会将文件信息显示在窗口中。用户可以选中文件点击鼠标右键下载，窗口会切换至下载界面。

2.下载文件：Jelawat将下载文件加入下载队列后，自动执行。如果你想停止，请选中文件点击鼠标右键停止并清除。

3.断点续传：如果想继续下载，请选中文件并点击鼠标右键继续。

4.聊天室：首先点击加入聊天室按钮，加入或创建自己的聊天室。

5.好朋友列表：Jelawat有好朋友列表功能，你可以在搜索结果窗口中选中要下载文件所有者，点击鼠标右键将MP3所有者加入好朋友名单。或者在菜单中选中添加好朋友选项，在弹出窗口中将好友加入。同时，你的好朋友所共享的MP3文件会在右边窗口中显示。

6.黑名单：在菜单中选中黑名单选项，可以将你不喜欢的用户列入黑名单。列入黑名单的用户将无法在互联网上找到你。



7.即时通讯：在所有者名字上点击鼠标右键或在菜单上选中即时信息选项，可以与该用户进行即时交流，在信息框中敲入信息，按发送键发送信息，按取消键取消。

软件点评：虽然这个软件有这样那样的优点，但MP3的版权纠纷问题与网络系统安全问题仍让人担心。现今社会对版权问题和个人用户电脑的安全问题都议论纷纷，不知道这样一个优秀的软件在未来会不会遇到阿楠所担心的问题。

新闻离线浏览器

版本：1.0

大小：1.4MB

性质：免费

类型：网络辅助

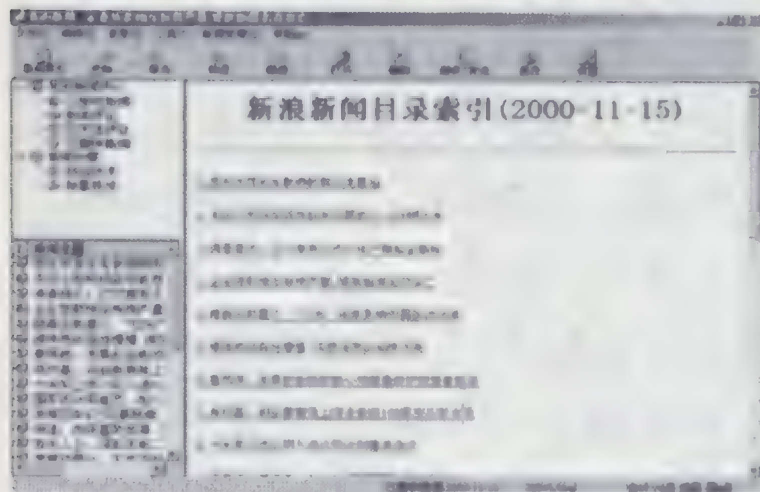
评价：★★★★

作者：WYP

主页：http://wyp99999.myetang.com/

下载：http://ilike.myrice.com:8080/cgi-bin/dl.pl?url=ftp://ftp.bj.software.chinese.com/software/soft_news/setup.exe

如果你和阿楠一样，每天都要在众多ICP上“游弋”搜索自己感兴趣新闻的话，那就需要这个“新闻离线浏览器”。如果你还是自费上网的话，在现今网费居高不下的年代，想要节约你那每月本来就微薄的薪水，那么你就更需要这个软件了。



顾名思义“新闻离线浏览器”就是可以让大家在上网的时候把你所喜欢的新闻内容在线下载回本地硬盘，然后离线的时候慢慢欣赏。本软件不仅具有下载速度快、操作简便、节省上网时间等特点，还具有个性化的新闻订阅和方便的新闻收藏管理功能，她可根据个人的兴趣爱好需要，订阅自己喜欢的新闻下载类型，并可设立相应的新闻收藏夹，用于管理新闻。

主要功能：

1.自动读取新闻标题。

2.采用多线程方式快速下载新闻内容。

3.有选择性，针对当日新闻下载，保证新闻内容最新。

4.新闻内容下载完毕后，保存到本地盘中，可供断线后离线浏览，节约上网时间。

5.自主的新闻管理方式，可选择自己喜欢的内容，建立专门的新闻收藏夹，存放新闻。

6.以前的新闻按日期索引，可选择日期查看以前的任意一天新闻内容。

7.新闻采取IE内核浏览，下载完毕后，可直接在程序中浏览新闻，进行新闻检索。

8.个性化的新闻订阅功能，选择自己喜欢的新闻类型下载，更进一步为你节省上网时间和费用，满足您自己的新闻浏览需要。

9.用户自选新闻下载功能，能让您从订阅的新闻中再次选择您所需要的新闻，更加灵活和方便地实现了新闻下载的功能。

软件点评：这个软件虽然功能比较单一，正因为这样才能把这单一的功能做得更“精”，软件本身的创意非常好，但是可能由于是1.0版本的原因，很多功能还没有完善，希望作者在以后的版本中完善各个功能。

网费管理系统

版本：1.0

大小：1.5MB

性质：免费

类型：拨号记费

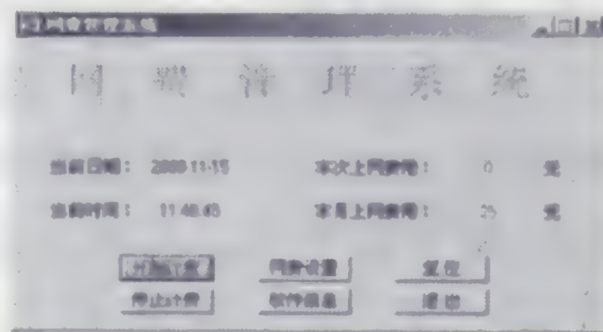
评价：★★★

作者：施纲国

主页：http://www.xs3t.com

下载：http://www.cnshare.net/openfile.asp?id=4458

阿楠在上网的时候最头痛的事情有两件，第一是“网速如牛”的上网速度。第二是“局高不下”的网费。那第一件事情是国家的网络基础建设迟缓所造成的，用户实在是没有什么解决办法。第二件事情，我们却可以采用软件的方法来控制上网时间与记录网费，做到心中有数来解决。网费管理系统即是这样一款软件，它可以方便地对上网费用的统计进行设置，然后告诉你真实的实际使用结果。



软件点评：说句心里话，这个软件无论从软件的操作界面还是功能的设置都没有任何一点可以称得上优秀，但是阿楠之所以在这里推荐这个软件，主要是看到作者在“软件信息”中所留的一句话：“编写程序虽然很枯燥，但我有足够的勇气去面对每一次调试

的失败，有坚定的意志和信心去写好每一行代码。当自己写的程序通过测试，这个时候的喜悦是如此强烈地激荡在我胸中，这种心情也只有真正热爱编程的人才能够体会到。编程是我的热爱，编程是一种自我的挑战，编程也是一种不停追求完美的过程。”面对一个有这样多的热情与激情的程序员阿楠不知道该对这个软件说点什么样的评价，只想对这位作者说：“我深深地坚信你有足够多的热情与激情，希望你可以成功，阿楠和那些软件的用户与这些默默支持我们的读者都坚信，有一天你一定可以成功”。

Winspy View

版本：1.0
大小：1.62MB
性质：免费
类型：系统工具
评价：★★★★
作者：方顺
主页：http://winspy.top263.net

WinSpy View 1.0能把在内存中运行的窗口显示出来。同时把该窗口所属于的程序的物理路径也显示出来！这样，你就知道有什么东东在你系统中运行，并可以马上知道这个程序的路径及文件名！或许还能查找到你不想看到的东东在你系统中耗费资源哦！你也可以看到对列出来的类进行说明的功能！你可以用这个功能来分析窗口结构或是知道某个程序是用什么语言来编写的，（有兴趣看看桌面是通过什么程序来构建的吧！）另外，WinSpy View 1.0正式版更新了刷新的算法，使用了动态的方式来刷新窗口列表！它还提供对DESKTOP中的子窗口显示路径的能力。

主要特点：

1.提供对类的说明。你只要对着WinSpy View窗口列表点一下，就知道这个类的一些说明，对分析窗口结构相当有帮助。另外，你利用这个功能就知道某程序是用什么开发的啦。（目前可以知道VB、DELPHI、VC++、C++ BUILDER、FLASH等等。）

2.提供“统计”功能。你只要对着WinSpy View窗口列表点一下，就知道该窗口使用了多少控件，是些什么控件。

3.提供查看“菜单”的功能。如果你同时显示查看“菜单”和“统计”窗口，你可以把它们粘在一起（停靠技术），这个功能类似VB5的集成开发环境。

4.更新了内部算法。与测试版相比，程序在刷新的时候速度更快，几乎是原来算法的10倍。

5.新增加了一种掩码运算。本来只有2个，就是灰色的（表示该窗口不可见）和红色的（窗口屏蔽），但如果有一个窗口同时具有这2种属性时，就需要第3种掩码运算！新版本提供了这个运算。

6.在任务栏上显示一个小图标。当窗口有变化时（如：用户打开了某个新的窗口或关闭某个窗口）图标会改变以提醒用户。通过这个小图标（显示红色表示用户关闭了一个窗口，显示黄色表示用户启动了一个窗口），你也可以快速查看当前进程的属性及常用工具。

软件点评：

WinSpy View 1.0正式版是对内存进行分析的软件，可以分析出内存中运行的程序是用什么语言写的。它是一款绿色软件，不会更改注册表，所有参数都写在WinSpy.INI文件里。另外，作者将程序代码放在了主页上。对于学习编程的人来说有一定用处。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第1期/BBX/下。

中国共享软件回眸2000年

——中国共享软件，痛并快乐着

黑龙江 阿楠

历史，历史一词在字典中的解释意义为“过去的事情”，我们总是在不停地创造着历史、刷新着历史，历史也总是在我们的眼前滑过，剩下的也就是让我们去回味那曾经的历史。一段历史的总结并不代表着一段历史的终结，而是我们希望通过这样一段历史来回味、来体会、来发现，通过历史的见证总结出我们的不足，好加以改正，总结出我们的优点，好发扬光大，无论那段历史是我们曾经的辉煌，还是暂时的没落，我们都会通过这段历史的总结与经验，来改写明天的历史。2000年马上就要过去了，新世纪新千年即将到来，历史的一页已经翻过，等待我们的将会是一个全新的开始。

当我写出文章副标题的时候，我自己都感觉有点剽窃的嫌疑，齐秦曾经用这个名字作过歌名，白岩松用这个名字作过书名，今天这个名字又被我阿楠用作文章的名字，不过这一句“痛并快乐着”，也真真正正道出了我的心声。

合作——永恒的话题

中国的共享软件发展到今天，如果说是经历了“千辛万苦”并不为过。但细心的人应该不难发现，现在的整个中国共享软件业个人的兴趣和手工式的作坊行为还非常普遍！大家几乎都是在一种完全凭借兴趣和爱好的背景下开发着自己的软件。媒体在强



烈推荐和吹捧某些新兴软件的同时，真正能够称得上精品的还很少。在重复的开发同一类型的小巧工具和不规范市场行为的挤压之下，在似乎热闹非凡欣欣向荣的大背景之前，共享软件的大气之作并没有如人们所预言的那样横空出世，而还是凭借着几年前大家在坚持使用的NetAnts、Foxmail等软件上做文章。因此，阿楠觉得中国软件发展的道路有一种越走越窄的危险。目前，我们国产共享软件就好象走到了十字路口，应该往哪个方向走？这一步如果走对了，下一步又该怎么走？这些都是我们要用心思考和有待解决的问题。

2000年4月1日是一个很普通的日子，在这个日子里，中国共享软件、海阔天空等著名Download站点上同时发布了一个叫做MINIAMP2.0的MP3播放器，一切都在默默地进行着，没有什么媒体的炒作，也没有什么宣传，大家都在默默地关注着这样一个既熟悉又陌生的MP3播放软件。就软件本身来说并没有任何特别之处，但就他的开发形式来说，却非常值得我们用心去思索。MINIAMP2是我们国内共享软件行业里面第一个采用合作开发形式开发出来的软件。阿楠曾经对MINIAMP开发小组进行过采访，在采访的时候阿楠得到了MINIAMP开发小组关于合作话题的心声："可以说，MINIAMP2在我们的心目中远远超过了一个媒体播放软件，而是一项软件工程，这在国内共享/免费软件领域内是具有试验性的。但这只是我们心目中的，软件的好坏完全由你来评判。我们都有自己的工作和学习，MINIAMP2的每一句代码都是业余时间完成的，远程协调的不方便也曾使开发受阻，我们尽力让她完美，但难免会有您不满意的地方。她还是个刚刚学会走路的婴儿，庆幸的是我们带着她走上了条不同的路，走上了正规的软件开发道路。所以，无论成功与否，我们都无怨无悔。我们并不想强求您卸载Winamp而改用MINIAMP2，而是希望您告诉我们还应该做些什么，期待有更多的人走进MINIAMP2的队伍，盼望着更多正规化、体系化的中国共享软件的出现"。

一个人的力量必定是有限的，而多个人的力量却是无限的。合作的话题是值得让大家去兴奋去高兴的，可是站在今天看昨天，阿楠心里不免有点悲哀的感觉。那个关于合作话题的4月已经过去，站在岁末的我静静等待了整整8个月，却没有关于其他软件合作的半点声音，我深深知道各位读者应该会理解我此刻的心情，爱之深，痛亦深。

共享软件商业化

共享软件要走商业化这条路才可以长足的发展，这一点已经得到了很多程序员和软件公司的认同。但商业化这条路在中国的软件行业还要经过很长时间的摸索与探讨。必定软件行业在中国的发展史也就10到20年的时间，共享软件的起步与发展也就是近几年的事情，我们现在商业化的进程还处在"摸着石头过河"的阶段，很多事情都还需要探讨。

不知道为什么2000年的4月对于我们整个中国的共享软件行业来说，是一个"多事"的月份，4月的第一天就引发了合作的话题，而4月中旬又发生了一件让整个中国共享软件行业都为之震惊的一件事情，Foxmail以1200万人民币的价格入住了博大，张小龙本人也随即被任命为博大公司副总裁，负责技术总监一职。这一天对于那些埋头苦干的程序员来说是一个应该值得庆祝的日子，因为这一天国内共享软件第一次有了它的市场价值，让那些辛苦的程序员们终于看到了共享软件的希望。

有人说张小龙是幸运的，Foxmail终于有救了，很多像张小龙一样的软件程序员远远没有张小龙这么幸运。然而也有人担心张小龙是签了个卖身契，买Foxmail不过是做"秀"，从发布会现场看，张小龙根本没有太多的话语权。于是有人说收编后的张小龙的下场估计最后和别的程序员像雷杨、高春晖等差不了多少。至于张小龙可能拥有股分，但股权在中国不过是驴子前面挂的一根萝卜。于是人们开始谈程序员的幸运与不幸。这里阿楠并不想和读者们讨论张小龙本人的"幸福"与"不幸"，而是想通过这件事情来分析一下中国共享软件行业到底需不需要"资本"。

面对资本的挑战，没有人可以退缩。资本与商业化公司投入到共享软件，可以给共享软件本身带来众多好处：一是资金的投入；二是技术的支持；三是市场运作，这些都是我们现在共享软件所面临的最大的问题。当我们还在感叹为什么一个WinZip可以养活一个公司的时候，我们有些共享软件作者还过着清贫的生活。

凡事都有规律可循，资本的注入到底是好是坏，我们都可以通过"规律"来验证，希望资本的介入可以给我们在众多的共享软件与共享软件程序员们带来新生！

NETANTS事件的引申

蚂蚁事件曾经是一件"轰轰烈烈"的事情，

而且大众软件也做了专题，阿楠也在那个专题里表明了自己的态度，虽然那件事情的风波已经平息，清者自清，浊者自浊，整个事情的来龙去脉也已经弄得清清楚楚，但透过这一次事件，不免引申出阿楠的思索。

可能是中国人几千年留下的传统，也可能是现代社会的一种认知，总之是不用花钱的东西，我们就一定用，一旦要付费的时候，无论再好的东西，我也不愿意去花这个钱。这也是我们共享软件停滞不前的重要原因，可是说到底，求生存？还是求发展？生存是基本，而发展是建立在生存基础上的一个引申，是人就要求生存，如果连最基本的生存都成问题，那么还何谈发展！这也是为什么MagicSet将要终结的原因。说到这里就不得不再说说"蚂蚁事件"，如果我们不去注册软件，而且又嫌弃软件上广告（的确有很多人嫌弃NetAnts上的广告，去一些破解站点上看看，到处都能找到没有广告条的NetAnts）如果这样的话，很难想象我们的共享软件还能坚持几年？还能生存几年？难道说我们就这么看着我们刚刚打下的共享软件的"江山"就这么消失吗？

任何事物，都有一个产生、发展、灭亡的过程。如果说，这种灭亡不是通过扬弃取得了更高层次存在的话，那么它就真的死掉了。有理由说，国产共享软件已经走到了一个临界点。其前途不外两条路：一是向正规化、行业化发展，开发者通过某种途径获取回报，形成一个稳定的、充满活力的产业；二是在低水平、重复开发的道路上徘徊，最后逐渐衰亡，其市场被国外共享软件占领。

阿楠当然希望是前者，但是可以想象这条路上也充满坎坷。中国的事情总是离不开特殊的国情，我们的共享软件能否克服产业化的种种困难？能否得到广大用户的理解和支持？这些都是需要我们审慎思考的问题。

就在文章写到这里的时候，阿楠突然觉得文章的用词是不是有点过重？观点是不是有点偏激？思索过后阿楠给了自己一个合理的解释，那就是"爱之深，痛亦深"。像文章开头写的那样，每一段历史的终点都需要我们去谨慎思考，通过对历史的回忆，总结出我们的经验与教训，只有这样才可以找出自己的长处与不足，优点要发扬光大，不足应加以改正，这样我们才能进步，才能重塑历史的辉煌。

（上接27页）动作和人物表情，还可以让卡通人物说出你要讲的话呢。如果要对当前的贺卡进行修改只需双击它的构成元素即可，如动画的开头卡通人物会说："HI . ONLY！"，我们只要双击这条组成元素重新输入你要它表达的言语就可以了。

最后预览一遍，是不是觉得很酷呀？我们在制作空白贺卡时也是同样的道理，卡通人可以作出的各种动作多达几十种，足以满足你的创作需求，通过Talking Greeting Maker作出的动画贺卡真的就像一部电影一样，只要你导演得好就一定会做出经典的作品来，如果你一次创作不完的话还可以将它储存为tag的文件格式随时添加修改。

一切OK以后便是发送的工作了，这里提醒大家，我们必须在计算机的OUTLOOK中设置一个发送邮件的帐号，因为Talking Greeting Maker并不支持我们国内常用的FOXMAIL等软件，否则的话将会导致发送失败。

发送成功后收件人会收到一封带有下载地址的邮件，只要连上网络将贺卡下载到硬盘中便可以尽情地欣赏了。

笔者点评

软件的表现自然没说，但是对国内的用户来说也有些不尽如人意的地方，那就是它不支持中文，卡通人物所说的话也是一水的E文，不过通过一段时间的使用，我发现如果我们在语言内容中输入汉语拼音，他也会煞有其事地念出来，虽然不中不洋的却是别有一番滋味；其次就是收件人收到的贺卡虽然是EXE的可执行文件，但还是需要Talking Greeting Maker的支持，因而我们不得不让别人先去下载一份软件，当然这也有它的绝对优势，由于有了本地软件的支持，生成贺卡时只需要记录下所编辑的动作和语言即可，所以用Talking Greeting Maker制作出来的贺卡一般只有50kB左右，若是经常用到这款软件联络感情，确实是最好的选择了。软件的升级方面做得很周到，它在网上为我们提供了不同卡通人物可供下载，如果你是位女性玩家不妨去找一位卡通MM替你传情达意吧！

最后的话

到网上找一找，发现制作贺卡的软件还真不少，而有些同类软件要么做得过于简单化，让用户根本没有发挥的余地；要么又做得过于复杂化，令人无从下手。笔者之所以介绍这四款软件是因为它们比较具有代表性，相信大家会找到更好的贺卡制作软件，到时可不要忘了发给我一张呀。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第1期/BBX/下。

优秀的电子出版物制作工具——NeoBook

上海 陆大康

起初在网上发现NeoBook这个软件时，我还以为又是一个看书软件。见它不过1.2MB的体积，于是便想当下来试试。谁知，安装后我发现原来NeoBook是一款多媒体电子出版物制作工具。1.2MB的软件到底能做出什么好的多媒体电子读物？我带着一份疑惑和一种莫名的好奇心，决定用它来做一个电子出版物。

NeoBook的操作界面

"工欲善其事，必先利其器。"在正式动手制作之前，先熟悉一下NeoBook软件的操作界面和制作工具（见图1）。与一般的应用软件相似，运行后，它会为你载入一个名为"Untitled（640×480 16M Color）"的空文档。括号里的值表示这个文件的分辨率和颜色信息。空文档的上方有一个浮动工具箱（Tools），里面有创作电子出版物所必需的各种工具，如：文本域、图片框、图形绘制工具等。工具箱的底部有一个名为"Palette"的立体按钮，按下试试，看会有什么反应？工具箱的右边出现了一列属性工具，可以修改字体的颜色、大小、线条和矩形框的属性。界面的上方是Windows程序所惯有的菜单栏和工具栏，它们的具体用处将在下文中提到。还有一个不能忽视的地方，那就是界面底部的状态栏，它提示了你当前在哪个页面下工作。其左边是两类页面Master Page和New Page的书签，而右侧的数字则表示文件的页数和当前页的标号。在对软件的操作界面有了一个大致了解后，我们就要开始着手制作了。

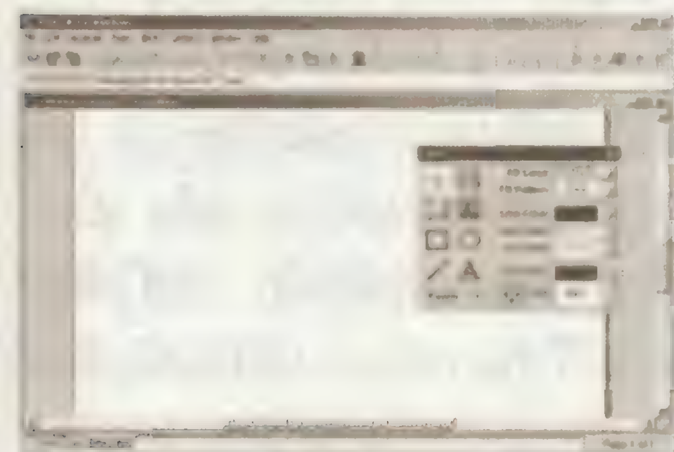


图 1

NeoBook的参数设置和制作过程

首先，我们对要制作的出版物进行参数设置。选取菜单栏的Book→Book Setup选项，弹出Book Setup的对话框（见图2）。它由Publication、Access Control、Size/Colors、Idle Event和Language五个标签组成。点取Size/Colors标签，我们看到Screen Size（屏幕大小）是640×480分辨率，Number of Colors（色彩数）是16M，这与我们在空文档标题栏中看到的是一致的。如果需要的话，你也可以进行修改；再看Publication标签，其中Title和Author域中分别填写的是该作品和作者的名字，在这里你还可以为作品选定一个漂亮的图标，以及更改鼠标在作品中不同状态下的形状；在Access Control标签中，我们可以设置键盘对成品文件的控制和作品在Windows下的一些行为：选择Allow ESC to Exit Publication和Allow PageUp、PageDown、Home and End Key to Change Pages两项，就能方便地使用键盘实现出版物翻页和退出程序的功能；还有Idle Event 和Language两项，分别对出版物空运行时的响应和出版物的语言进行设置。

完成参数设置后，接着我们要设置出版物的页数。选取Page→Add...选项，弹出Add Pages的对话框，填入需要添加的页数（我们填1）和添加的位置（加入当前页之前或之后），并且确定，此时你能看到在New Page1之后又加入了New Page 2。

这一切之后，我们终于到可以发挥自己想象力的时候了——编辑电子出版物的内容。由于篇幅的限制，我在这里只做一个非常简单的作品，希望能对大家的创作起到抛砖引玉的作用。首先选择Page→Go to Master Page或状态栏中的Master Page标签进入编辑。Master Page（控制页）是创作整个电子出版物的司令部，在该页上创建的元素或对象将在所有页面中出现。我们从工具箱中选择按钮工具，按住鼠标左键在该页的合适位置拖动，然后放开。这时出现一个对话框，叫"Button Attributes（按钮属性）"。在General Settings中填入"下一页"，在Button Style中选择Push Button，在Button Action中从Insert Action Command下拉菜单里选择GotoNextPage的脚本命令。显然，这个按钮的功能是完成翻页的动作。然后从工具箱中选择指针工具，选中该按钮，并对它进行大小和坐标的调整。随后，还可以用同样的方法再创建一个名为"上一页"的按钮，并把它置于页面中合适的位置。这样，控制

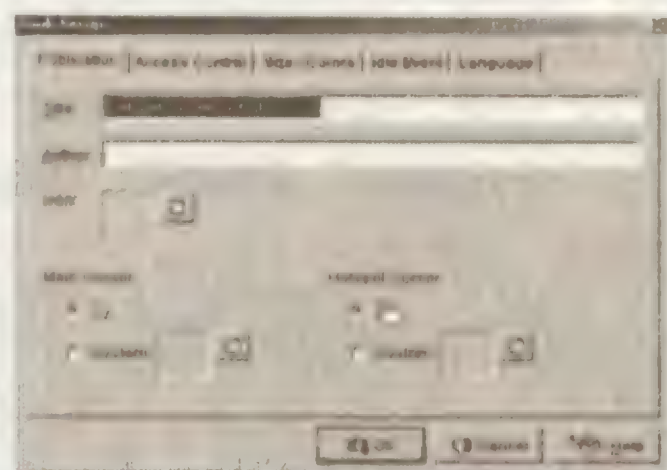
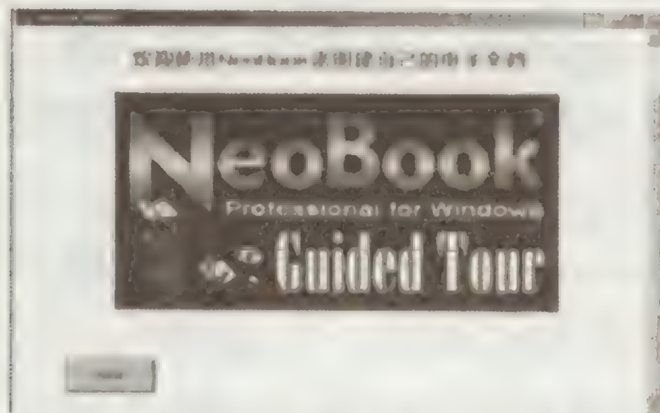
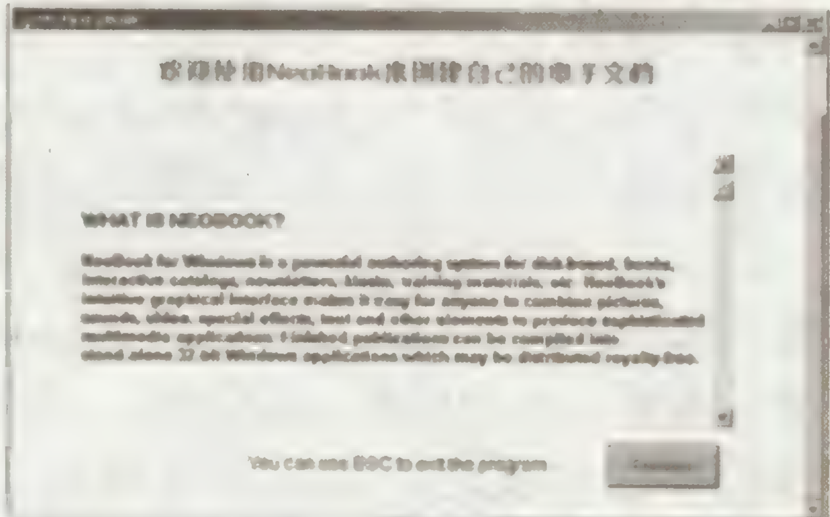


图 2

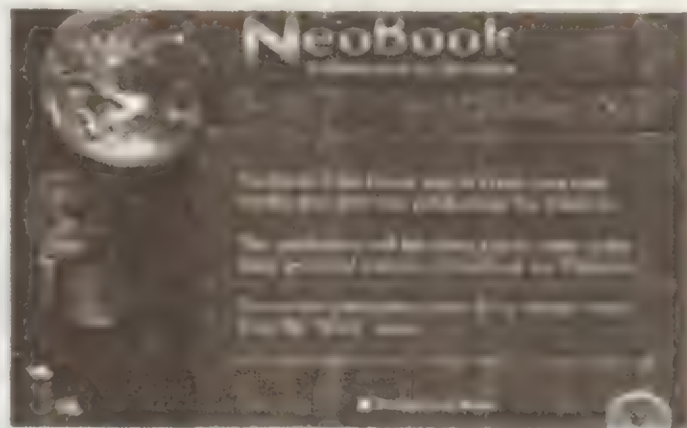

图 3

页的编辑就基本上完成了。接着就是对出版物正文的编辑了。点取状态栏上的New Page1标签，可看见刚才在控制页里创建的两个按钮也同样出现在该页上，这再次证明了一点：你可以将每个页面里要用到的对象或元素在控制页中事先创建。设置New Page1的页面属性：选取Page→Attributes...，弹出页面属性对话框，分别有General Settings 和Page Action两个设置标签。在General Settings中我们可以为这一页命名，为它选择合适的背景图或背景色，还可以设置从它到下一页的翻页效果，如：淡入淡出，溶解显现等（有点像屏保的视觉效果）。而Page Action标签则是为高级用户实现特殊交互功能提供的脚本编程环境，不过这些编程十分简单，因为体贴的NeoBook已经将脚本编程所涉及的函数都列在了Insert Action Command菜单中了，如有需要的话，用户可随时查阅帮助文件来获知某个函数的特殊功能。页面属性设置完毕后，就可以在上面进行编辑了。用工具箱中的A输入工具，为这个作品起个名字；再用图片框工具导入一张图片，NeoBook支持许多流行的图片格式，如JPEG、GIF、BMP、PNG、PCX等；完成第一页（见图3）之后，再以同样的方法对第二页进行页面设置，然后为第二页导入一段文本（见图4）。


图 4

到此，这个简单的作品接近完成了。现在你可以按下工具栏中的Play按钮，测试一下你的作品。点击“下一页”按钮，书从第1页跳转到第2页；再按下“上一页”按钮，又从第2页返回到第1页。可惜的是这个作品仅两页，所以第1页中的“上一页”和第2页中的“下一页”两个按钮在书中不起作用。能否把它们去掉呢？当然可以。在第一页中，用按钮工具在“上一页”按钮的位置处画一个稍大一点的按钮，弹出“按钮属性”对话框。在General Settings中什么也不要写，在Button Action中从Insert Action Command菜单里选择SoundBuzzer函数（播放出错信息的声音）并且确定。然后选中该按钮，在工具箱中点击“Palette”，在Fill Color中选白色，Fill Pattern中选Solid。原先的“上一页”按钮不见了，是吗？用同样的方法也能解决第2页中的“下一页”按钮的问题。

如果不需要再修改的话，最后可以将完成的作品打包压缩编辑生成EXE文件或SCR（屏幕保护）文件，便于它独立运行并用于网上发布。NeoBook还提供安装界面制作和分卷存放的功能，为你的作品发布和传播提供了十分方便的一条龙服务。不过很可惜，NeoBook是共享软件，未注册的版本只允许将你完成的PUB文件虚拟地做成EXE文件，这样可以让你知道文件的大小，但不生成实际可执行文件，除非你能获得注册过的版本。


图 5

如果还想学习更复杂的制作实例，你可以打开NeoBook Samples子目录中Guided Tour. PUB文件，它是软件自带的演示作品，几乎用到了NeoBook的所有功能，而且做得很不错。（见图5）

关于NeoBook

没想到小小的一个NeoBook却有如此强大的功能，既能将多媒体很好地整合到电子出版物中去，又能进行脚本编程实现用户和电子书的交互。哦，忘了说一件事，其实NeoBook是NeoPlant的亲戚，他们都是由NeoSoft出品的，不过似乎NeoPlant的名气要比NeoBook大很多。

NeoBook除了上文例子中提到的一些特点外，它最大的特点就是能让几乎每个非专业人士十分轻松地创作出属于自己的专业级电子出版物。它简洁易用的工具箱允许你使用简便的拖放命令来完成制作，且非常容易创建热区、命令按钮、文本域、复选框等一些交互式控件，还能迅速为你创建一个界面，允许读者翻页，有输入相映、弹出消息、运行其它软件、打开浏览器连上互联网等功能；特有内置脚本函数编程功能又能满足许多高级用户根据不同需要制作出实时、交互的电子出版物来。它是制作电子杂志（eZine）、交互式教育软件、CD-ROM交互界面、电子书、宣传册和休闲读物的一款非常优秀的实用工具。

如果你觉得它不错，可到http://www.neosoft.com公司的主页去当个下来，绝对物超所值。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第1期/BBX/下。



业界新闻

Dreamweaver 4 Fireworks 4 Studio近期推出

这套由Dreamweaver 4和Fireworks 4组成的软件，将代码与图像的制作流程结合起来，为设计者提供了一个完整的开发平台。这一新产品无论是对刚入门的新手还是经验丰富的行家来说，都是界面友好、完整性极高的，并且提供了可视化网页制作环境。

使用Dreamweaver 4，开发者可以在同一个视窗中进行可视化设计或手工编程。用户可以选择代码视图、设计视图或者新的拆分视图，并可前后切换。

Fireworks 4在节省制作时间的同时增加了网页的创造性。新的弹出菜单生成器让用户在一个可视化环境中用多级弹出菜单制作出非同一般的导航系统。还可制作动画、拖放等，并具有新的批处理环境，从而制作出具有交互性的图像。

这两个软件结合得天衣无缝，可在不同任务间作平稳转换，并且可以轻松地交换图像、结构图和代码。

Dreamweaver UltraDev 4发布

新版结合Dreamweaver 4的所有新特性，是创建具有工业标准的服务器端应用的快速编辑解决方案。此次升级集中体现在代码功能的增强，以及在数据驱动应用等方面的能力增强上。

Dreamweaver UltraDev 4可以满足习惯于编码操作的网络应用建设者快速有效地对内码进行处理的需要。可以说Dreamweaver UltraDev 4是目前惟一可以对Microsoft Active Server Pages (ASP)、Sun Microsystems JavaServer Pages (JSP)以及Allaire ColdFusion Markup Language (CFML)等不同标准的编码进行编辑处理的完美解决方案。使用它，不需要掌握复杂的源代码语言。而它作为Dreamweaver完整操作平台的一个组成部分，又起着融合一个大型网络开发团队中设计人员和程序人员的工作内容的重要桥梁作用。

Flash 5 Generator Studio推出

Generator能够自动把外部数据和图片导入模板然后转化为图像，这样可以降低每个开发人员进行编辑和更新操作的次数。另外一些任务，如制作站点图像的多语种版本，也可实现自动化。Generator也可以产生Macromedia Flash (SWF)、GIF、JPG、PNG、Apple 、QuickTime格式的图像。Generator开放式架构和用以获取站点素材的灵活的连接选项，使它能够和任何一个公司的现有网络架构集成在一起。http://www.macromedia.com

3D Studio MAX 4.0将要推出

3D Studio MAX 4.0将是建立在新式、广阔的Inverse Kinematics (IK)建筑学上直觉特性动画的版本；用state-of-the-art交互式图表性能来匹配新一代游戏的演绎品质；也是工业上最大最广泛的有细分表面、多种几何体以及用ActiveShade和Render Elements演绎产品性能新标准的模型平台。3D Studio MAX 4.0有望在2001年上市。http://www.autodesk.com

虚拟信息空间平台

GreyStone数字技术公司发布了电子商务、多媒体商务3D软件——虚拟信息空间平台。该平台由多个电子应用软件组成，集成了人工智能、仿真、建模和网络通信等技术，以创建因特网上个人数字虚拟世界。http://www.gstone.com

Burstware “Live”

Burst.com最近宣布其新版的Burstware “Live”隆重登场。它专为因特网上实况转播设计，可以改善多媒体流的质量，节省和优化宽带网络资源；它使得网上视频实况转播可以暂停、重新播放、倒带和快进直到广播的当前时刻。http://www.burst.com

实战Flash5——一只会动的大眼睛

Flash5已在近期发布，可是很多Flash4用户发现——自己竟然不会用！不知如何在Flash5中设置渐变，也不知动画合成的方法，设置行为也找不到原来的对话框……，确实Flash5与Flash4相比是一次大的跳跃，而非一般的升级。过去熟悉的制作流程基本上改变了，要想顺利操作Flash5，只有继续学习。下面我们就以制作一个会动的眼睛为例来掌握Flash5的主要技巧。

步骤1：打开Flash，建立一个新文件，选择Modify→Movie(修改→影片)，在对话框中设置动画尺寸及背景颜色，如图1所示。

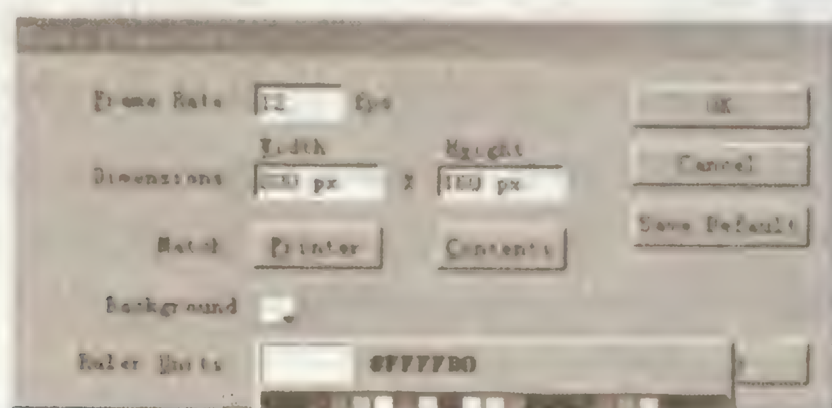


图1 电影属性对话框

步骤2：选择Insert→New Symbol（插入→添加符号），在出现的对话框中选Graphic（图像），命名为“眼珠”。在工具栏禁止填充颜色，用椭圆工具在舞台以注册点为中心画一圆圈，按Ctrl+G成组。再将线段颜色选为禁止，填充颜色选为棕色，用椭圆工具在刚画的圆圈底部拖出小填充圆，按Ctrl+G成组，如图2所示。



图2绘圆框及填色圆

步骤3：选择Window→Panels→Fill，打开Fill面板，将填充颜色选为Radial Gradient（圆形渐变），中心为黑色。选择Window→Panels→Mixer，打开Mixer面板，将外层透明度设为50%的黑色，并禁止轮廓色彩，在棕色圆的内部绘一渐变圆，“眼珠”就画好了，如图3所示。

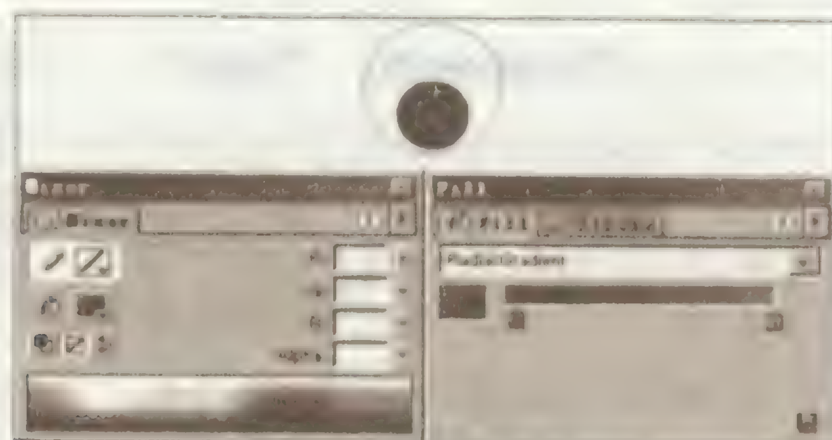


图3 眼珠的绘制

步骤4：点选菜单栏中的Insert→New Symbol，从弹出的对话框中选Movie Clip（电影片段），命名为“眼睛”。从库中将“眼珠”拖到舞台，选中第180帧，按F6插入关键帧。在第1帧点右键，从弹出的菜单中选Panels→Frame，在打开的Frame面板中选择Motion渐变，在Rotate（旋转）下拉列表中选择CW（顺时针方向），如图4所示。

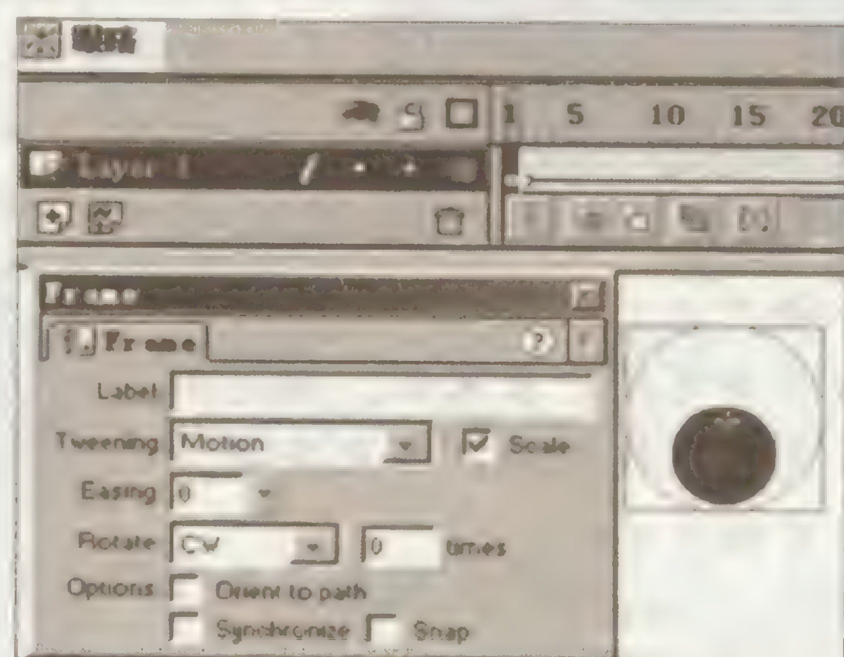


图4 “眼珠”以注册点为中心顺时针旋转

双击第1帧，在弹出的Frame Actions控制面板中将左侧窗口的Stop命令拖向右侧窗口，如图5所示。

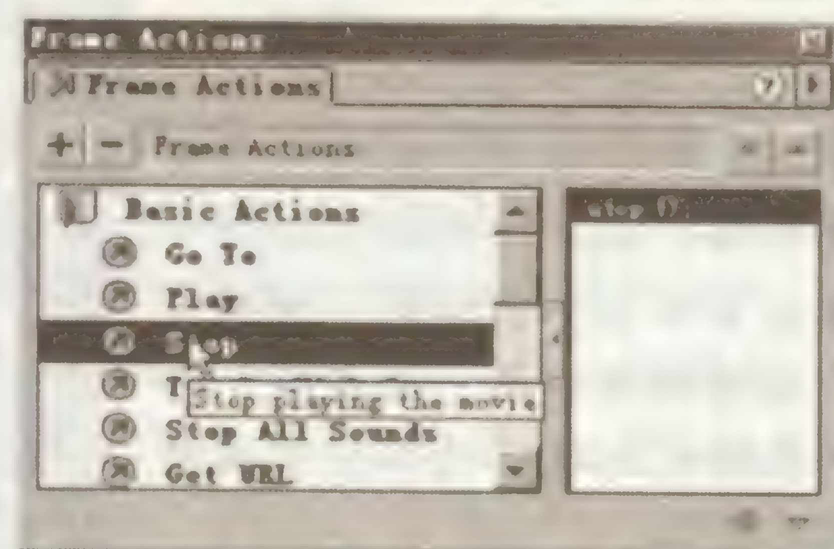


图5 给第一帧加上停止命令

在运行此电影片段时，Stop命令将使画面停在第一帧。

步骤5：从菜单栏中选择Insert→New Symbol，在出现的对话框中选Button（按钮)，命名为“定位”，点OK后出现按钮编辑环境。本按钮要做成隐形的，所以前3帧为空帧。在Hit帧插入空帧，在舞台绘一条竖线，此为鼠标的点击范围，如图6所示。

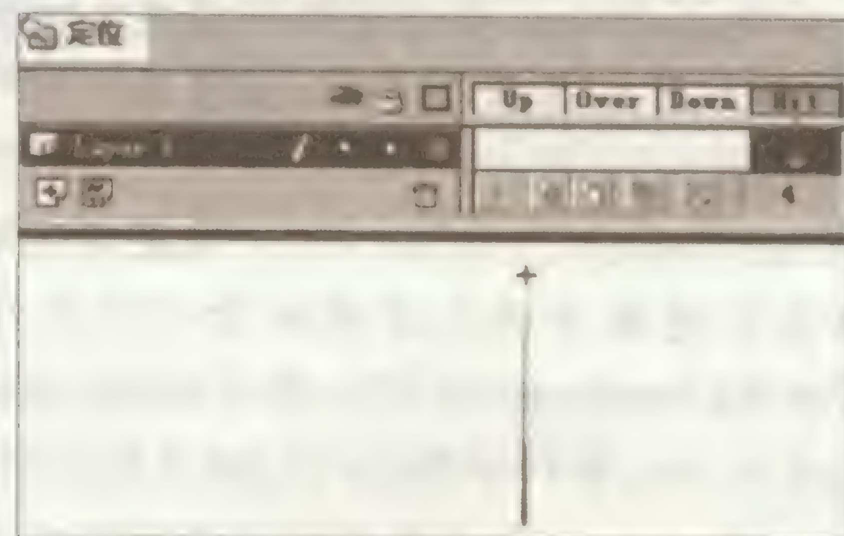


图6 Hit帧显示鼠标的点击范围

提示：这时注册点要移到顶端。如要改变注册点的位置，可选择Modify→Transform→Edit Center（修



改→变形→编辑中心），然后就可移动注册点了。

步骤6：选择Insert→New Symbol，在出现的对话框中选Graphic，命名为“定位眼睛”。从库中将电影片段“眼睛”拖至舞台，将此层改名为“眼睛”。在舞台上选中“眼睛”，在右下方启动栏点，呼出Instance面板，在面板Name栏中输入“eye”，如图7所示。

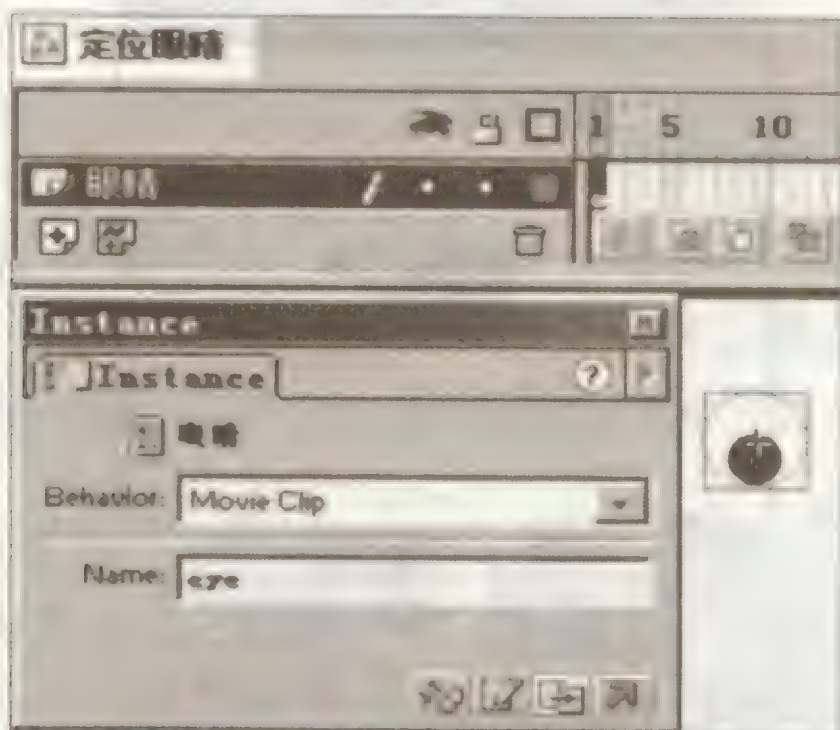


图7 给实体命名

提示：上面步骤是将电影片段“眼睛”在场景中的实例命名，只有这样，后面的Tell Target才能找到对象。

步骤7：新增一层，取名为“定位”，从库中将“定位”拖至舞台，如图8所示。



图8 增加一根定位按钮线

在舞台上用右键点“定位”按钮线，在弹出的菜单中选Action，出现Object Action控制面板。双击On MouseEvent（鼠标事件），然后在面板下方勾选Roll Over（经过）复选项，如图9所示。

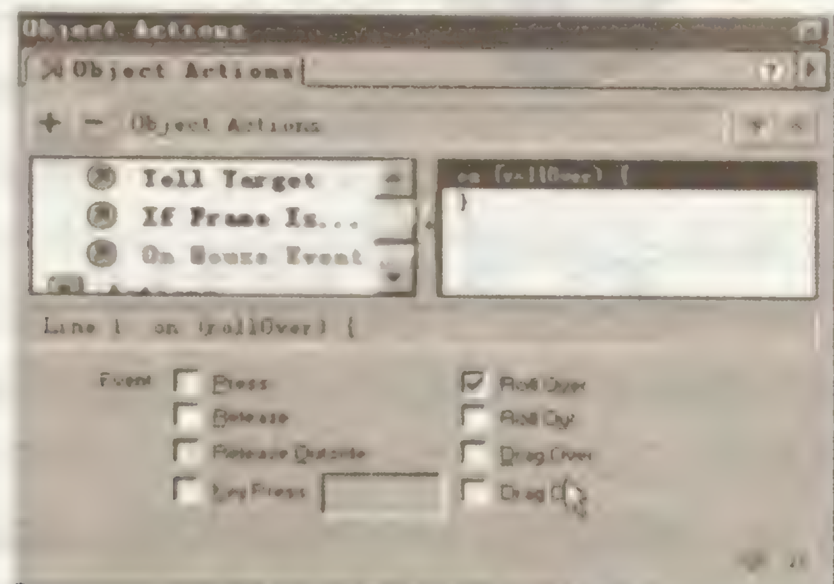


图9 设置鼠标事件

双击Tell Target（告诉目标），然后在按制面板右下方点（图Target），从出现的Insert Target Path对话框中选电影片段eye，如图10所示。

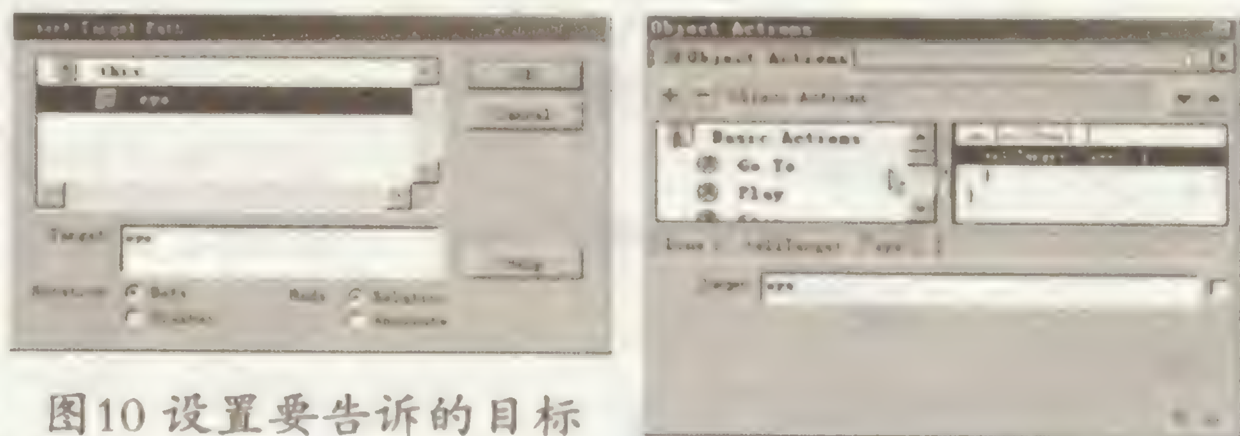


图10 设置要告诉的目标

提示：也可直接在Object Action控制面板的Target栏输入eye。

继续在左侧窗口双击Go To（跳至），在面板下方的Frame栏输入1，取消对Go to and Play的勾选，如图11所示。

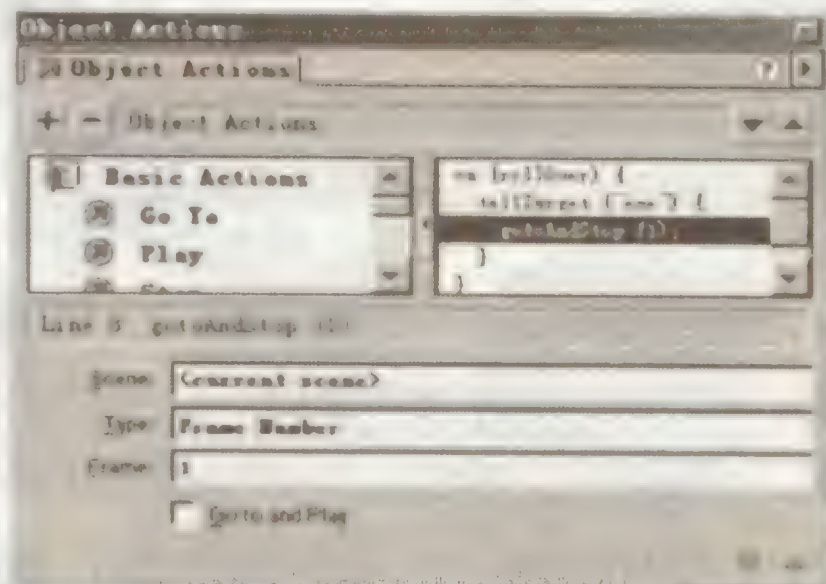


图11 加入gotoAndStop语句

本步骤所实现的交互是：当鼠标经过按钮的范围时，会发出指令，使“眼睛”电影片段自动跳到第1帧。

步骤8：在舞台上选中“定位”按钮，执行Window→Panels→Transform，打开Transform面板。在面板的Rotate栏输入2，然后点按钮，即复制一个旋转了2°的“定位”按钮。我们连续点180次就可复制呈放射状分布的“定位”按钮，如图12所示。

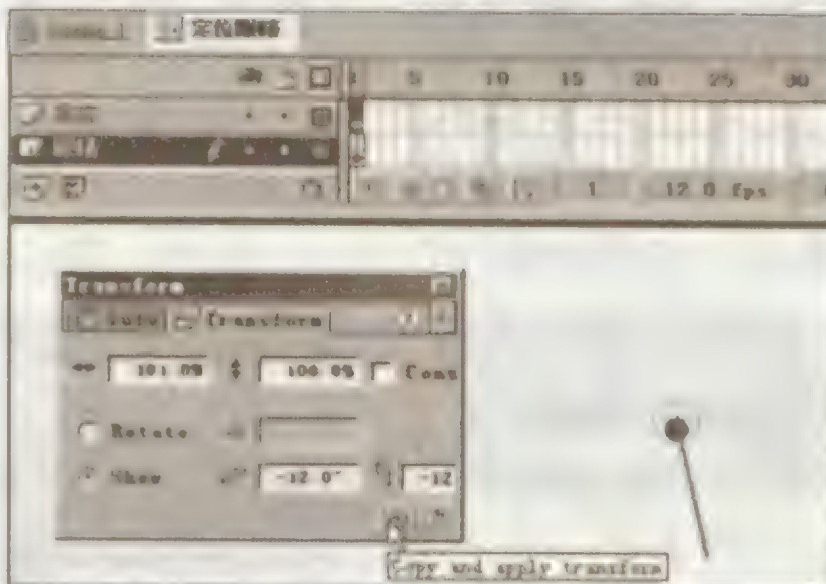


图12 连续复制并旋转“定位”按钮线

提示：我们要使眼球能转360°，而“眼睛”电影片段共有180帧，也就是说每帧应该转2°。在Transform面板，每复制一个对象后，都会将新复制的对象作为选取对象，因此再次复制时，是将新对象进

行改变并复制。此外，复制“定位”按钮包含已设置的Action。因此我们只需分别在Object Action控制面板中将每个“定位”的gotoAndStop（1）改成gotoAndStop（2）、gotoAndStop（3）……gotoAndStop（180），其它语句不需改变，如图13所示。



图13改变第40个“定位”按钮中的动作

步骤9：切换至Scene1，把库中的“定位眼睛”拖到舞台中心，将这层改名为“眼珠”。在此层下新建一层命名为“眼球”，点选工具栏中的填充颜色按钮，从弹出的调色板中选黑白渐变色，如图14所示。

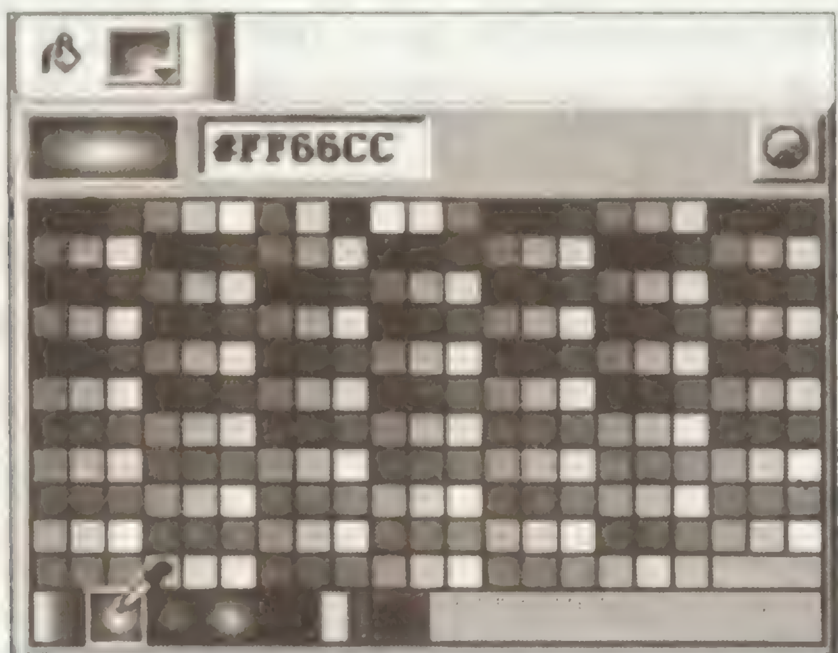


图14 在调色板中选取渐变色

选椭圆工具，在舞台拖一渐变圆，与“眼珠”中的大圆框重合，如图15所示。

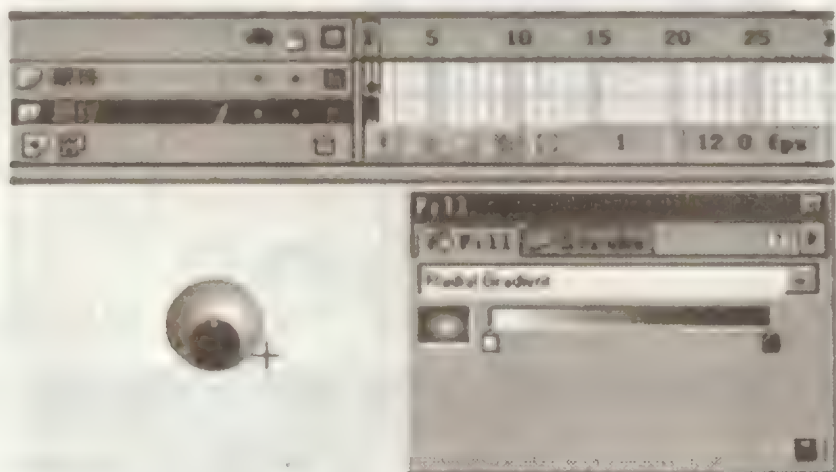


图15 画个眼球

步骤10：在“眼珠”层上新建一层，命名为“眼皮”。点笔刷工具，选与背景相同的颜色，在舞台画“眼皮”。本层的作用是画一“眼皮”作前景，挡住部分眼球使动画具有真实感，如图16所示。

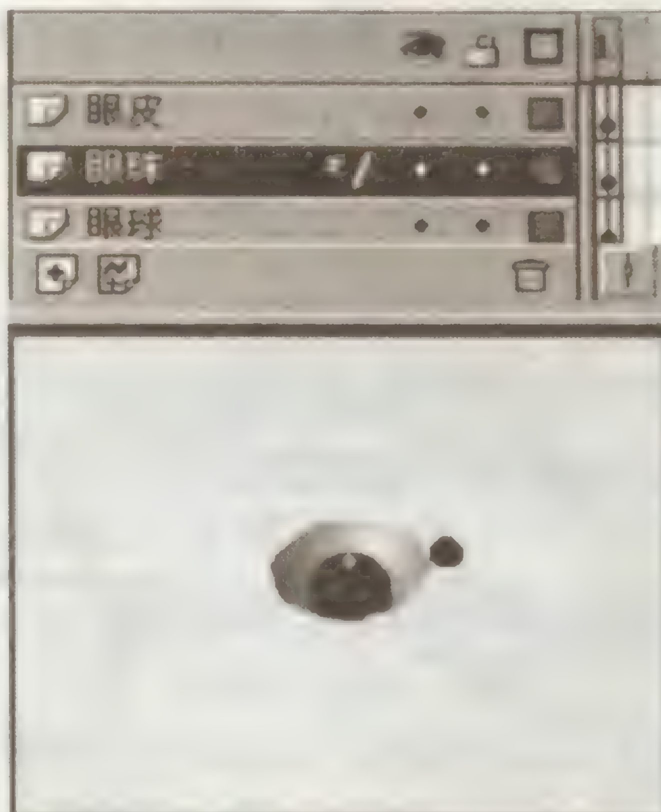


图16 绘眼皮

步骤11：在“眼皮”层上新建一层命名为“眼睫毛”。选取铅笔工具，将颜色改为黑色，在“眼皮”上画“眼睫毛”，如图17所示。

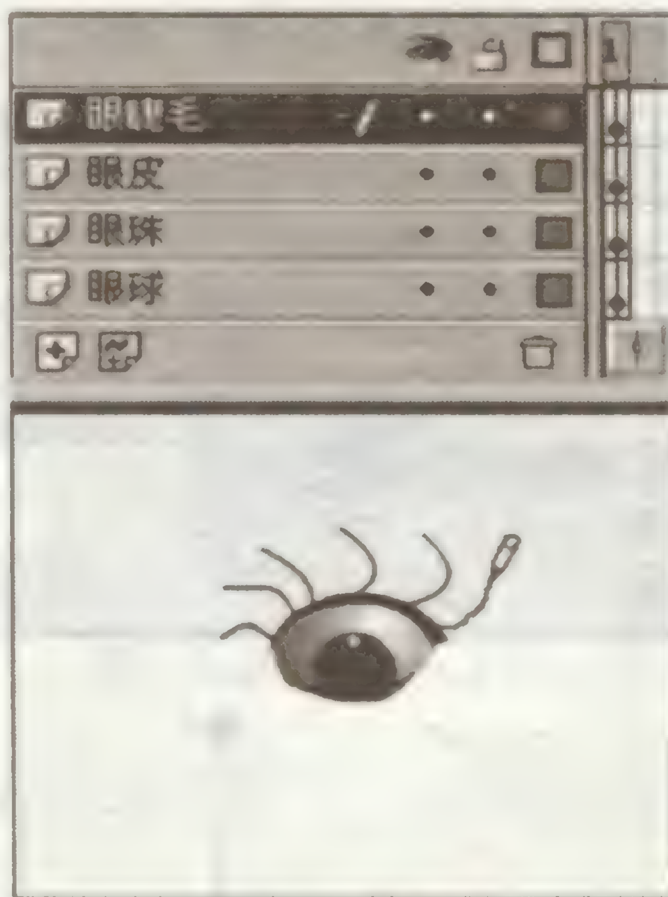


图17 画眼睫毛

“眼睛”已制作完毕，现在还要试试它是否有“生命”。按Ctrl+Enter测试电影，如图18所示。



图18 “眼睛”在注视鼠标

发现了眼睛有什么特别？只要把鼠标移向眼睛周围时，眼睛就“活”了，它会“看着”鼠标并不断跟随鼠标转动。如果需要，可下载源程序，地址是http://yongong.topcool.net/book/flashsample/eyeone.zip





超越56K极限

北京 X

你上网了吗？在互联网时代问大家这样的问题可能显得有些愚蠢。但是你在用什么设备上网呢？很多人听到这个问题一定也很奇怪：我在用Modem呀，除了这个我还能用什么呢？是啊，久已习惯专线上网的笔者陶醉在专线的稳定高速之中，而忘却了曾经的拨号上网的痛苦等待。

现在的互联网，被人们赋予了越来越多的涵义。从最初的文字信息一直到现在的软件程序、图像、音频以及视频，各种各样的信息都要以互联网为载体，在世界各地高速实时地传播。各种各样的崭新应用以及人们的各种需求，都要依赖于网络带宽这样一个基本要素来实现。而相对于目前网上爆炸性的用户和数据量的增长，现有网络结构早已不堪重负，网络带宽成为紧缺资源。为了解决这一问题，人们先后提出ISDN、ADSL、电缆Modem以及专线上网等全数字化的上网措施。但是由于各种条件的限制，它们与人们日常的网上生活还有一段很长的距离。在目前，大众最为实用的上网手段仍然是传统的利用模拟电话线来传输数据的调制解调器，俗称“猫”。

Modem的技术发展沿革

调制解调器发明于本世纪40年代，它为后来互联网的出现和发展奠定了物理基础。随着网络传输的要求不断提高，Modem的技术也在迅速发展，从最初的4800bps、9600bps到后来的14400bps、28800bps和33600bps，模拟的电话线路的物理数据传输潜力已被人们挖掘殆尽，从此人们开始在软件也就是所谓的传输协议方面寻找突破口。1996年秋，美国的3大通讯公司Rockwell公司（即现在的Conexant公司）、Lucent（朗讯公司）和U.S.Robotics（美国机器人公司，1997年被3Com公司收购）分别提出了自己的专用56K Modem的新规范。其中Rockwell公司和朗讯公司联合设计了K56Flex规范，而U.S.Robotics（美国机器人公司）提出了对应的X2标准，两者互不兼容。1998年2月，国际电信联合会（ITU，International Telecommunications Union）将X2和K56Flex两个协议揉合在一起，正式推出了56K标准——V.90标准。由于是软规范方面的改良，56K V.90标准的数据上传速率仍然是33.6Kbps，而下载速率依各地ISP的实际情况大多维持在48到52Kbps之间，实际上是不可能达到理想的56K的极限速率的。



图 1

随着互联网络的迅猛发展，人们对于网络传输的要求越来越高，同时各国的电信基础设施建设也有了长足进步。在这种情况下，为了在一个较低的成本水平上尽最大可能改善人们的上网条件，国际电信联合会在今年6月出台了V.92拨号调制解调器物理层标准。

这一标准将加快速调制解调器的连接速度，并可在不断开因特网连接的同时接听或拨打电话。利用该标准，使用拨号调制解调器的用户可以体验到宽带接入的某些优越性。

V.92标准的新特点

虽然新的V.92标准相对于V.90标准并未提高56Kbps的理论下载速率，但它仍具有很多新特点：

1.快速连接技术

新型的V.92标准在建立连接方面比V.90标准速度提高了近3倍，也就是说在连接时间上，从V.90标准Modem的27秒减少到V.92标准Modem的5-10秒。而5-10秒的范围依拨号时间以及两个Modem在连接时的搜索时间的不同而不同。该功能还适用于在某些情况下无法以脉码调制数据传输率连接的V.90调制解调器，提高V.34的握手速度，使其接近于宽带技术最具价值的“不断线”功能。

2.网络呼叫等待（Modem-On-Hold）

V.92标准为用户在同一根电话线上进行数据和语音的传输提供了方便，使用户能够在Modem连接状态

下接听和拨打电话，即用户可以在保持拨号连接的过程中接听或拨打电话，然后恢复客户端和ISP端的拨号连接。这一新特性准备了足够的时间（3分钟）让你在不失去连接的情况下确认并处理有人呼叫你的情况，它被称为“网络呼叫等待”。

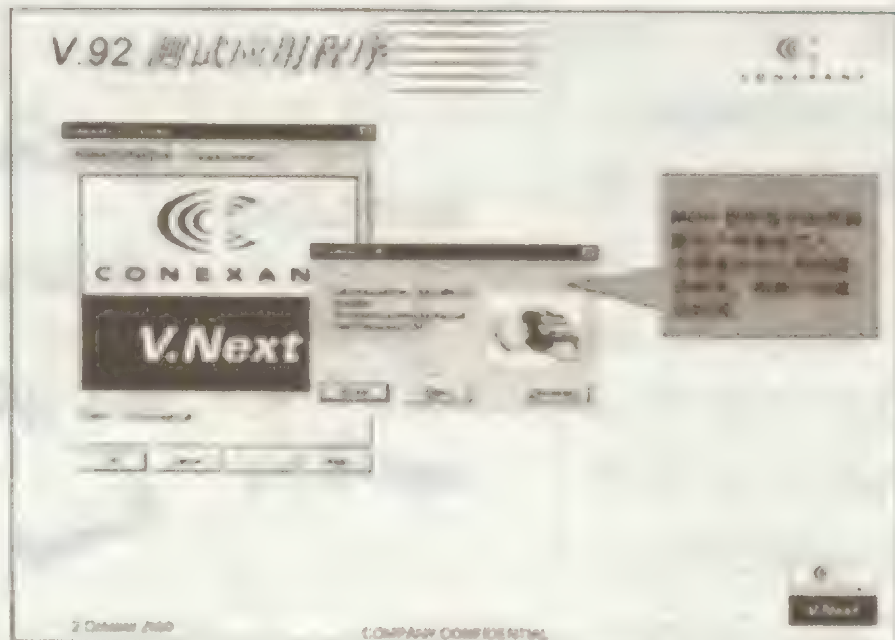


图 2

典型的情况是：当你正在上网的时候，有电话打进来。利用V.92标准所提供的新特性，你可以在保持网络连接的同时接听电话，告诉对方你正在上网，一会儿给他打回去，或进行转线的工作。新标准提供给你处理情况的时间大约有3分钟。

3.提高了发送（上传）数据速率

V.92标准提高了用户对ISP的数据发送（上传）速度，减少用户上传大型文件和电子邮件附件的时间，并能提高以数据上传为主要功能的终端如视频会议、数码相机等设备的使用效率。在这方面，V.90 56K Modem的发送（上传）速率为33.6Kbps，接受（下载）速率为53Kbps；而采用V.92标准的56K Modem的发送（上传）速率为48Kbps，接受（下载）速率为56Kbps。

4.配套的V.44压缩技术

从用户端到ISP端获取数据不光与原始连线速度有关，数据如果能在发送前先经过压缩，同一通道就能传输更多的数据内容。早期的V.42bis数据压缩技术，也就是V.90标准所采用的数据压缩技术，可将拨号调制解调器的数据传输率提高为原始未压缩数据传输速率的4倍。而思科和科胜讯等公司现在已经开始采用新的V.44数据压缩标准。这一技术早先是休斯网络系统公司为卫星行业开发的，旨在充分利用宝贵的卫星带宽。V.44技术已在业界取代了早期的V.42bis技术。高效的V.44算法比V.42bis技术在数据传输率方面有了极大提高，这种高度压缩率直接转换为高通过率，大大提高了拨号调制解调器的下载速度。在下载网页和其它图文混合媒体内容时，数据传输率可比原来提高20%到60%。

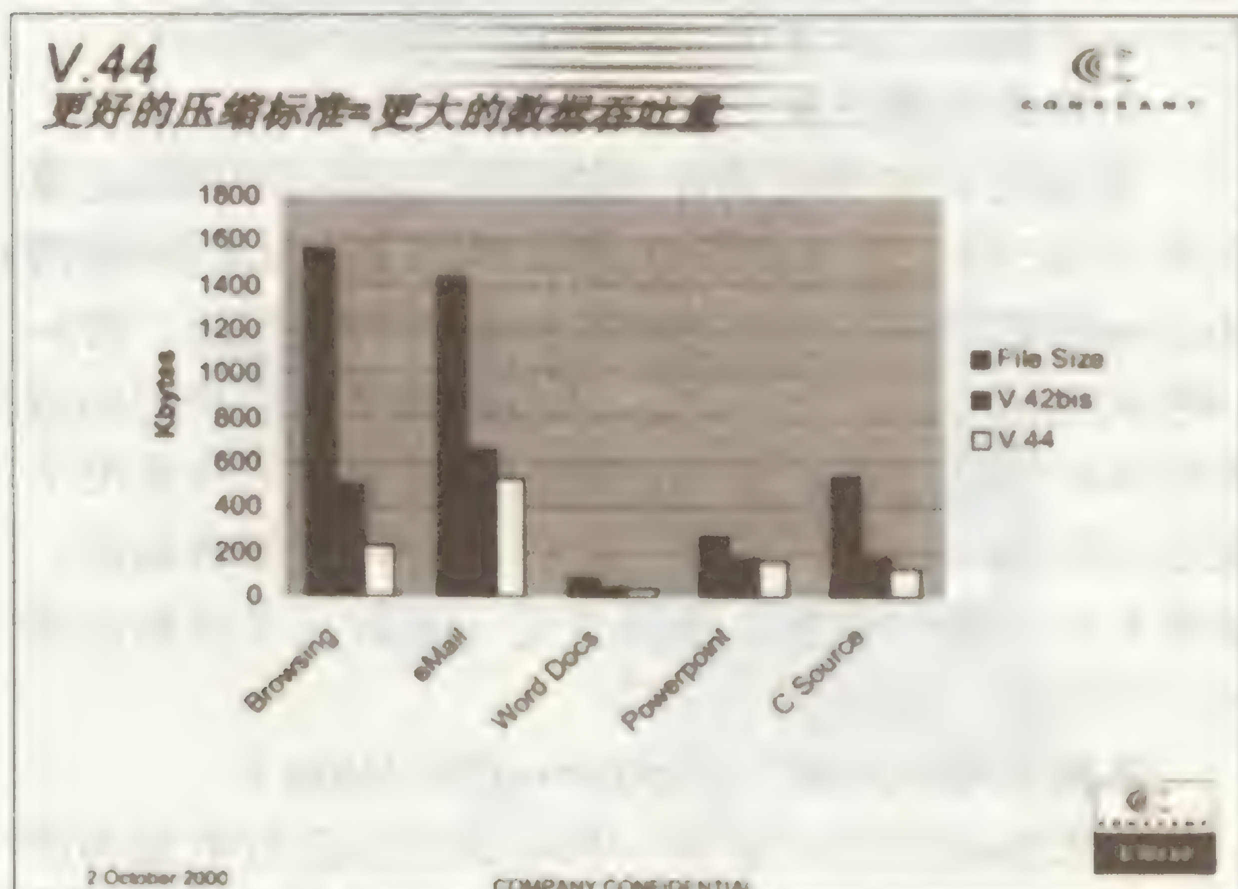


图 3

取代V.34技术的V.90标准和取代V.42bis技术的V.44在同等程度上能够提高下载速度。在V.90标准中，性能的改善程度主要取决于电话线的质量。而在V.44技术中，性能的改善程度是动态的，它主要由数据内容来决定，单纯就网页下载而言，V.44技术可将速度提高200%。

由于兼容性的问题，V.44技术和原来的V.42bis算法还要共存一段时间。但V.44技术可能会是未来拨号调制解调器连接技术的默认压缩算法标准。

另外，国际电信联合会还新制定了一种V.59协议，它是一种协助查找Modem连接问题的协议。

5.其它新特性

与原来的V.90标准相比，新的V.92标准还具有很多方便用户使用的崭新特性，如支持Windows 2000、不挑话线、拨号噪音小、反应灵敏不掉线、提供记时器、拨号音可调、来电显示以及防震、防雷、防水、防盗线、防掉线、防火、防漏电等等。它还提供了丰富的附带软件包，特别适合于办公室和家庭使用。同时，V.92标准还拥有免费软件升级和硬件升级计划。

V.92标准对于用户的意义

综上所述，国际电信联合会推出的V.92标准相对于V.90标准在数据传输速率和使用便利性等方面都有了很大进步，它能够使用户在较低的支付水平上获得可观的性能提升，同时在使用上也拥有了更多的灵活性。这一点对于中国用户来说显得更有现实意义——在中国，目前能够享受得起宽带接入服务的用户毕竟是极少数。对于绝大多数国内网民来说，Modem是他们的唯一选择。

据《信息产业报》分析，在新型的V.92物理层标准中，快速连接对于最终用户和OEM至关重要，它将原来V.90技术的27秒握手时间缩短至5-10秒。快速连接极大地改善了以前拨号调制解调器连接建立速度慢的弊端，它也是大多数人支付得起的方案，具有快速



宽带解决方案所无法比拟的普适性。ISP可从中受益，因为远程接入服务器设备所需要管理的握手时间大大缩短，这就意味着在同一时间内可以为更多的人提供接入服务。

V.92技术的Modem-on-Hold功能对于最终用户和OEM也是十分重要的。只有一根电话线的用户在接听语音电话和收发传真时，通常要退出因特网。有了Modem-on-Hold功能，用户可在接听或打出电话时，暂停用户端和ISP端拨号调制解调器的连接。当语音电话结束时，用户无需重新拨号，便可恢复网络浏览。重要的是用户可以保持前后操作的连贯性。同时，V.92 Modem-on-Hold功能在质量、方便性和简化程度上也显示了极大的优越性。一些"呼叫等待"调制解调器在失去同步信号或挂断前，会给用户留出几秒钟时间，以决定是否接听或拨打电话。而利用V.92标准所提供的功能，用户得到了3分钟的处理时间。此外，Modem-on-Hold的呼叫者身份识别功能还使用户可在上网期间决定是否接入电话，或利用呼叫等待服务留言。此时用户无需使用只能接收转发低质量语音信息的IP语音网关。

Modem-on-Hold使打电话变得十分容易。用户可以在暂停客户端和ISP端的数据连接后，按照通常的方式接收或拨打电话。不过上述功能要求市话公司提供3方呼叫服务。用户在操作时只需一个使用V.92标准的调制解调器与服务器协议保持电路，轻拍叉簧，话筒中就会出现拨号音。打完电话后，调制解调器会自动检测性能，轻拍叉簧，然后返回数据连接。此时，用户只需挂断电话，点击屏幕恢复连接的按钮，便可恢复上网状态。

脉码调制上行功能是V.92标准的第3大优点。脉码调制上行功能加快调制解调器的上行速度，对于传输大型文件和电子邮件附件的用户，这是至关重要的。脉码调制上行功能还能吸引广大的OEM厂商，因为它特别适用于需要上传而非下载信息的因特网数码相机连接。

上面说了很多V.92标准的优秀特点，但是对于大众来说，它的推广普及需要用户和ISP的同时升级。在这方面目前还不知道各大ISP的态度究竟如何，因此还不能预料V.92标准的发展形势。另外，用户现有的V.90标准的56K Modem很难直接升级到V.92标准，这也会造成一定程度上的资源浪费。在产品方面，据报中科集团进入国内Modem市场的第一款产品就是支持V.92标准的大白鲨Modem，而且有多种型号，同时国内其它几大Modem厂商也纷纷表示将要推出相关产品。看来在明年，Modem市场上又将燃起一场烽火。

（上接49页）主板BIOS芯片最后升级的日期，由于大多数BIOS芯片升级程序不注意千年虫问题，所以大多把2000识别为00。

第3项是Award BIOS found，意思是检测到了主板的BIOS厂商为Award，同时后面给出了该厂商BIOS设计程序的版本信息。

第4项是BIOS的ID识别串号，一般来说每个类型主板都有对应的序列号。

第5项是Board/BIOS-Version，是关于所测试主板BIOS程序块的版本号，如笔者的主板则为6BA+2DA2。

第6项是OEM（原始设备制造商），一般来说指的就是主板厂商，如笔者主板即是SOYO（梅捷公司）的产品。

第7项是URL（网址），相信很多人都想知道自己主板BIOS升级程序的下载网址，这里就提供了相关信息。

最后一项是Chipset，即主板芯片组类型，一般来说老主板的芯片组都能测出，由于软件版本过旧，所以对新型主板芯片组的支持可能会出点问题。

总的来说，CTBIOS给了许多人一个方便的选择，通过它即可快速有效地测试出自己主板BIOS程序的基本信息，并且还能够通过网址信息得到下载地址。不过由于该软件推出时间实在较早，所以对某些新主板的支持程度可能不够，而有的信息也可能已经被改变。所以在升级使用BIOS时更应该是以主板说明书上的指示为主，必要时多问问内行，这样才是最好的办法。

其它特色CPU及主板测试软件：

其实除了上述介绍的这些CPU及主板测试软件外，因特网上还流传着许多其他著名的测试软件产品，由于篇幅有限笔者在此就不多做介绍了，大家可以根据下面提供的地址自己去寻找这些软件的最新版。

CPU-Z 下载地址：www.cpuid.com

CPU Stability Test 下载地址：
http://www.vtoy.fi/jv16/

Super PAI 下载地址：
http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/swdl.htm

CPUMARK99下载地址：
http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/swdl.htm

Mother Board Monitor下载地址：
http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/swdl.htm

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第1期/BBX/下。

7款主流高速光驱的综合评测

极速网 ZZZ

CD-ROM作为我们目前最常用的存储器，近年来发展已经相当成熟而且日显老态，虽然被CD-RW、DVD-ROM这些后生小辈威胁着其霸主地位，但由于其低廉的成本、优异的性能、良好的纠错性仍然占据着市场的大部分份额。面对铺天盖地的广告攻势，以及众多良莠不齐的品牌，用户在装机时常常很难作出正确的选择。这里我们收集了市场上最常见的7款高速光盘驱动器，从各方面对其进行了综合测试，让大家可以比较直观地认识它们的性能。

此次评测我们使用了CD SPEED 99从以下几个方面来进行考查：

1.数据传输速率及稳定性。所谓的××速光驱主要的也就是指它有着多高的数据传输率。由于现在的光驱为保证其稳定性、控制发热量而普遍采用了恒定角速度（CAV）的方式，所以标称的××倍速实际上只是一种最大值，只有在光盘的最外圈才能达到；稳定性主要是指持续传输时有没有时快时慢的现象。这两点是光驱的两项主要性能指标。

2.CPU占用率。这点在几年前恐怕还有点实际价值，但随着现在的CPU速度越来越快，百分之几的占用率几乎对系统性能没有什么实际的影响。但采用DMA传输方式的光驱相对于PIO方式有着更快的传输速度和更低的CPU占用率，所以我们要尽量选择采用DMA传输方式的光驱。

3.寻道时间。这项指标主要反应了光驱在高速运转的状态下能否准确迅速地在光盘上找到所需的数据。故该值当然是越小越好啦。

4.纠错能力。这也是很多品牌光驱宣传自己品牌的卖点之一。没有人会希望看到这种情况：当你拿到一张有趣的游戏或企盼的工具光碟时，兴奋地把它放进光驱后，Windows却冷冰冰地弹出一个对话框——“设备没有准备好，请重试或取消”。

5.音轨抓取能力。能否快速高品质地抓取CD音轨也是评判一款光驱性能优劣的一个重要标准。

此次评测我们使用了一个较为接近普通家庭用户的平台：

> 主板：MSI 6119(BX芯片组)
> CPU：CELEON 300A
> 内存：HY -7K 128M PC100 SDRAM
> 显卡：小影霸 TNT VANTA 8M
> 硬盘：SEGATE 酷鱼 10G
> 软件环境：PWIN98、DX、IE5.0

评测中我们使用5分制评审。为了充分反映光驱的最大速度我们用一张647M的RM光盘进行测试，并故意在光盘的外圈造成一定的擦伤以考验光驱实际使用中的纠错能力，并找来一张中度划伤和一张严重划伤的光盘作终极纠错能力试验。在CD音轨抓取试验中我们使用了一张57MIN的正版音乐CD来进行测试。

●（明基）ACER 50×
（产品型号：CD 650P）

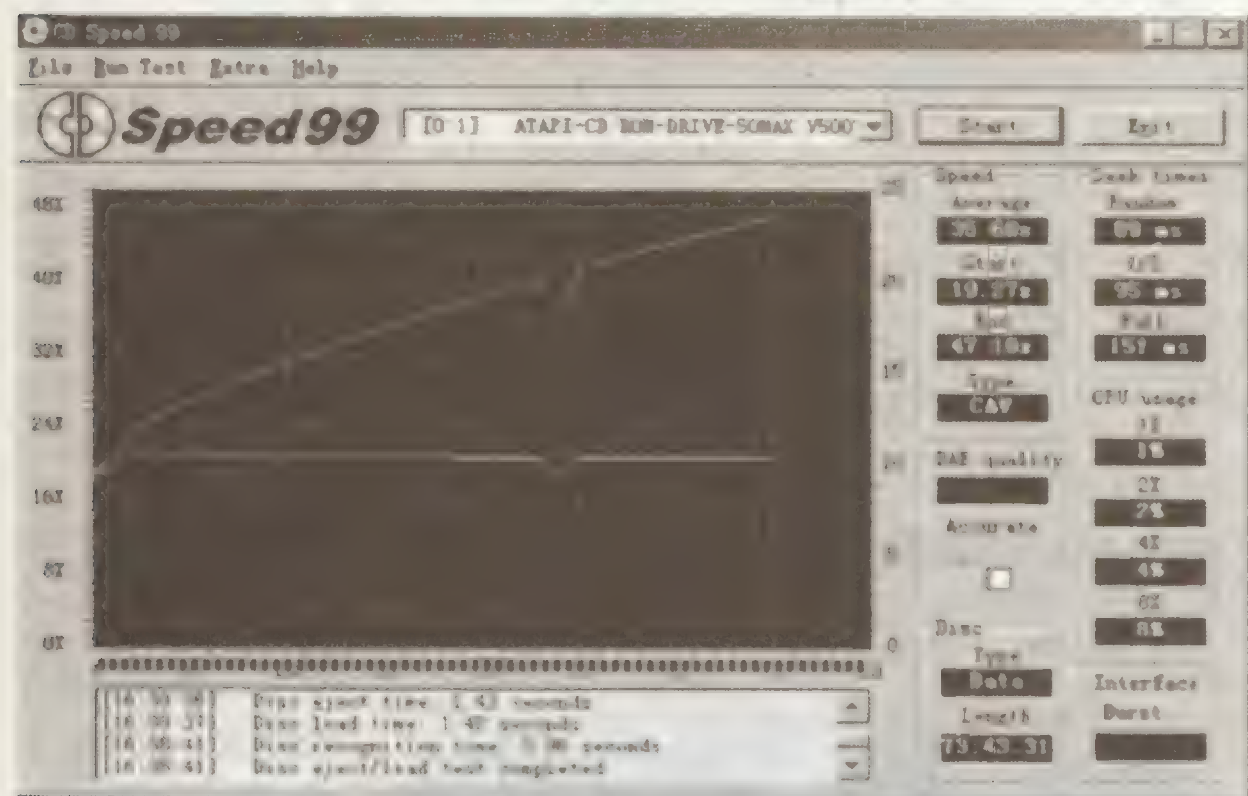
这款被明基称为“读盘鳄鱼”的光驱确实有着不错的读盘能力。音量采用数位式控制，方便精确调整，避免了传统电位器易磨损的隐患；采用全钢机芯，模块化设计，拿在手中颇有点份量；数字伺服控制系统，提供信号自动增益及补偿，确保数据读取迅速正确；具备特殊震动抑止系统及外悬吊机构设计，在高速资料读取时安静可靠。1个月换新、1年保修的售后服务还是令人满意的。

在测试中震动一般，风声偏大，温度控制不错，只有一点微温；数据传输开始阶段有一些小毛刺，不过稳定性一般，多次测试中都出现了突然减速的情况；最外圈速度达到了47×，基本达到了50×的标称速度；寻道速度不错，151ms的全盘寻道时间在所有被测光驱中是最短的；由于采用了DMA传输方式，CPU占用率让人相当满意；





不知道为什么这款光驱的抓轨速度被锁定成了8×，不过音质还是让人满意的。虽然号称读盘鳄鱼但我们并没有发现它的纠错性能有什么特别的地方，中度划伤的光盘轻松被读出，而严重划伤的那张在多次降速后也只读出了一部分的目录。

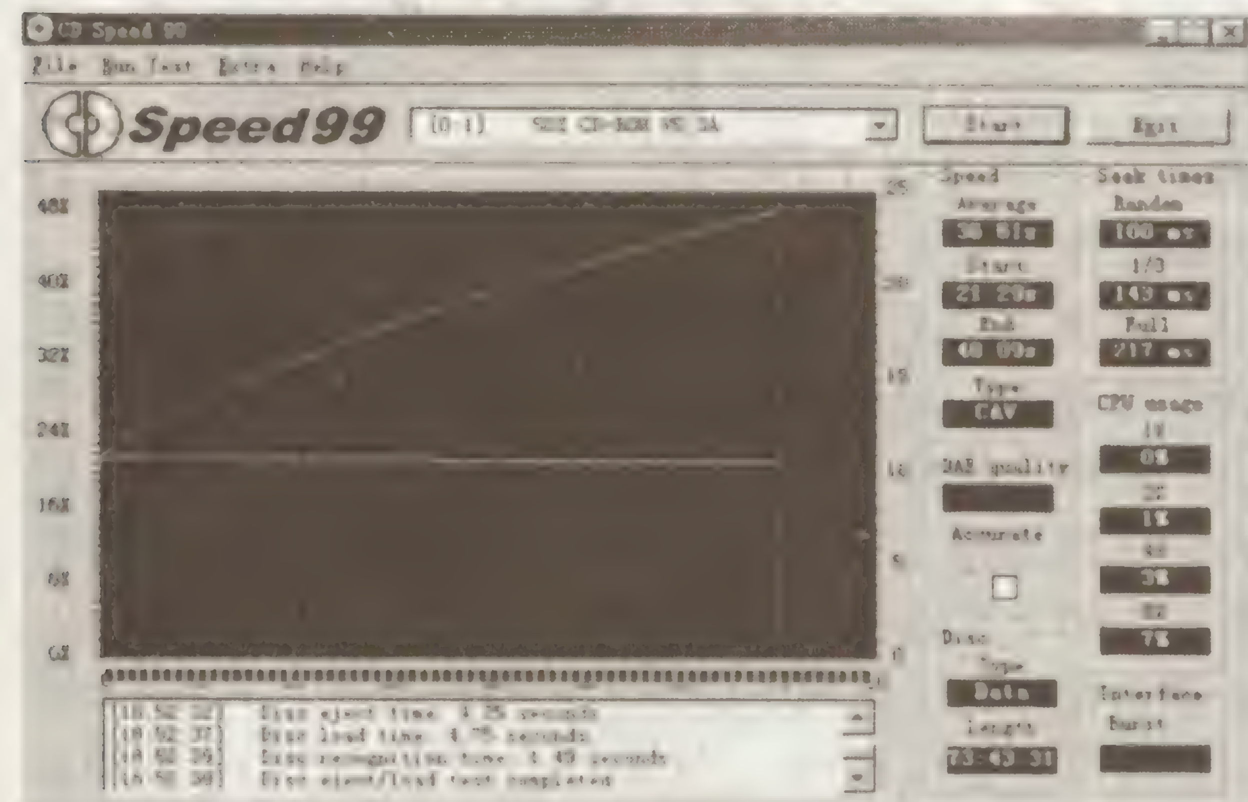


●（奥美嘉）AOMEGA 50×
（产品型号：CHA-50）

奥美嘉的这款光驱有一个很有意思的特点：它在光盘托架弹出的最后阶段会自动降速，既能有效避免对内部传动机构的冲击，延长寿命，还可免却像某些光驱由于托架弹出过快而发生“飞盘”现象；全钢的机芯使它拿在手中颇有份量；公司对它的售后服务承诺为1年包换。



在测试中震动一般，有明显的风声，温度控制得很好，几乎感觉不到温升；数据传输曲线非常平滑也相当稳定。最外圈时达到了48×，基本达到了50×的标称速度；217ms的全盘寻道时间只能说很一般；它的CPU占用率表现相当好，在1×是竟然是0%，让我们

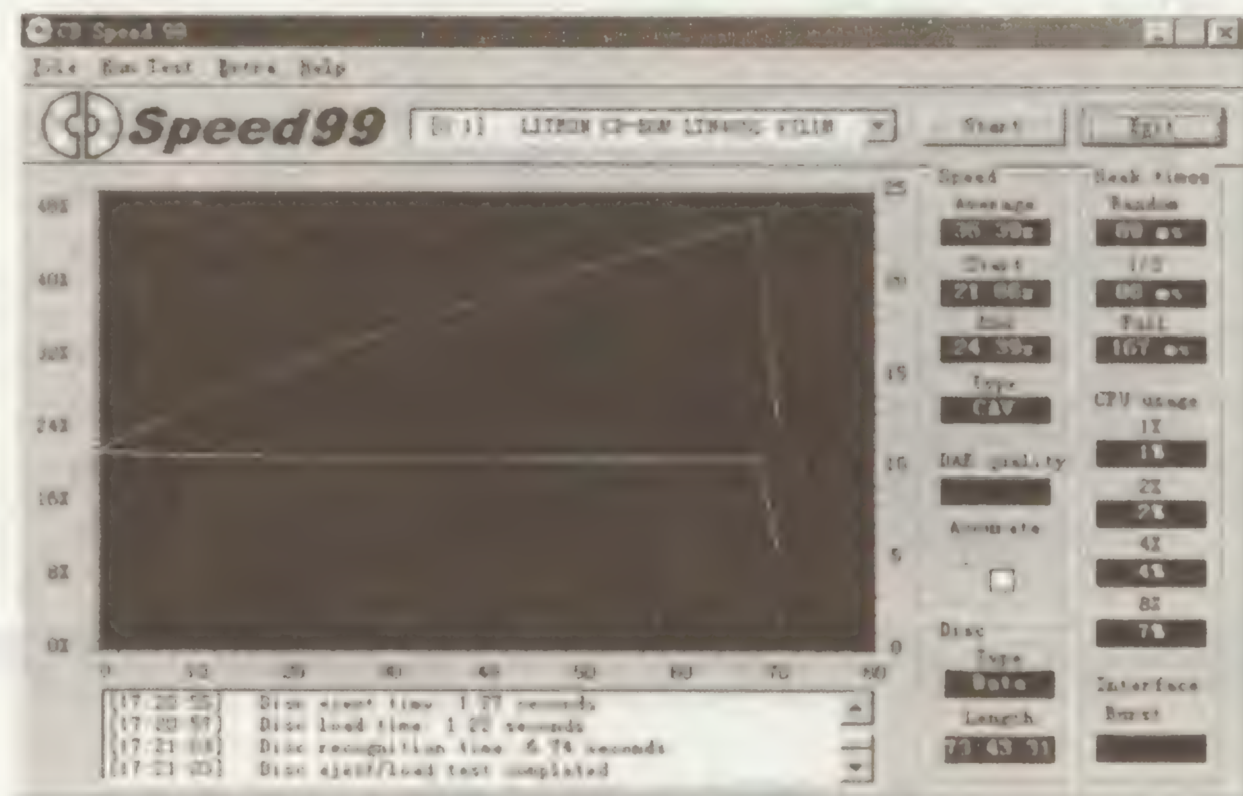


多少有点惊喜；识盘速度也相当快，只有1.49s；该光驱的抓轨速度也被锁定成了8×，不过音质不错；其纠错能力只能用一般来形容，中度划伤的光盘轻松被读出，而严重划伤的那张在多次降速后连目录也没能让我们看上一眼。

●（源兴）LITE-ON 48×
（产品型号：LTN-485S）

源兴光驱以往在市场上有着不错的口碑，特别是其32×、40×产品倍受赞扬。但是这款产品不客气地说让人很失望，特别是其以往的强项纠错在这款产品上几乎看不到一点影子；稳定性也不佳，数据传输试验时在最后竟然出现了一个大的滑落；识盘时间也是这次所测产品中最长的；多种语言的说明书（包括了中文）很详实，它还捆绑了大量的实用软件：金山软件世纪版、理财大全，还有很多小游戏。





在测试中震动、风声都偏大，温度控制得还不错，几乎感觉不到温升；数据传输曲线在开始阶段还不错，相当平滑，但在最外圈时有一个很大的滑坡，这直接影响了我们对其最大传输速率的测试；167ms的全盘寻道时间是个不错的成绩，DMA传输方式带来的低CPU占用率也很好地体现了出来；它的识盘时间是这次所测产品中最长的，高达6.7s；其抓轨速度也锁定成了8×，不知为什么厂家都要锁在这个速度，也许这样能达到最好的抓轨效果吧；它的纠错能力较差，中度划伤的光盘就费了不少劲才被读出，而严重划伤的那张根本就不认。

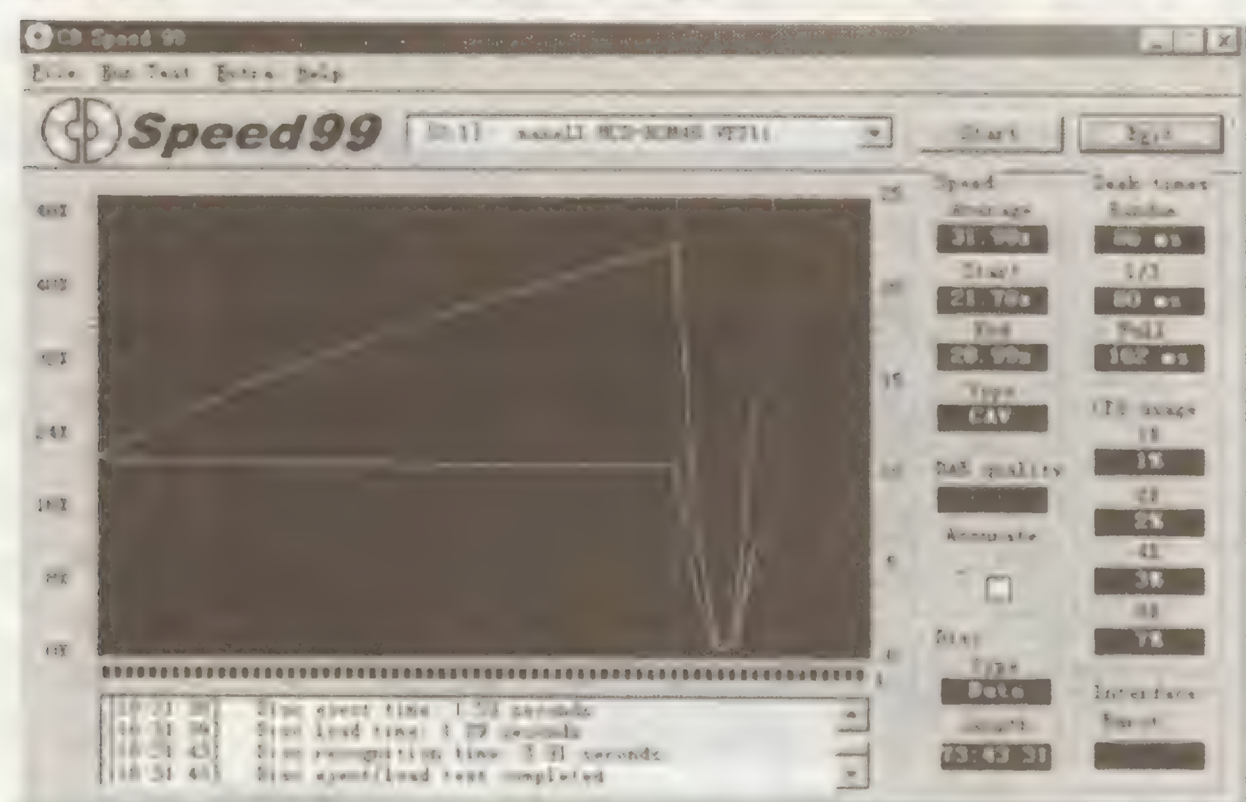
●MAXELL 48×（产品型号：MCD-ROM48）

这款光驱让我们很有点似曾相识的感觉，和上面

源兴那款长得颇为相像，测得的数据也与源兴的很相近。它自称采用了一种被称为WSS的悬挂系统可以有效降低震动和噪音，但从实际使用看来效果一般。其稳定性也不佳，数据传输试验时在最后有一个很大的滑落，速度几乎降为了0！它的售后服务为：6个月包换，1年保修。



在测试中震动、风声都偏大，几乎感觉不到温升；数据传输曲线在开始阶段还不错，相当平滑，但在最外圈有一段很大的滑坡，这直接影响了我们对其最大传输速率的测试；162ms的全盘寻道时间是个不错的成绩，DMA传输方式带来的低CPU占用率也很好地体现了出来；与源兴的不同，它的识盘时间不错只有3.91s，抓轨速度为8×；纠错能力也较差，中度划伤的光盘降速反复读了半天才被读出，而严重划伤的那张根本就不认。

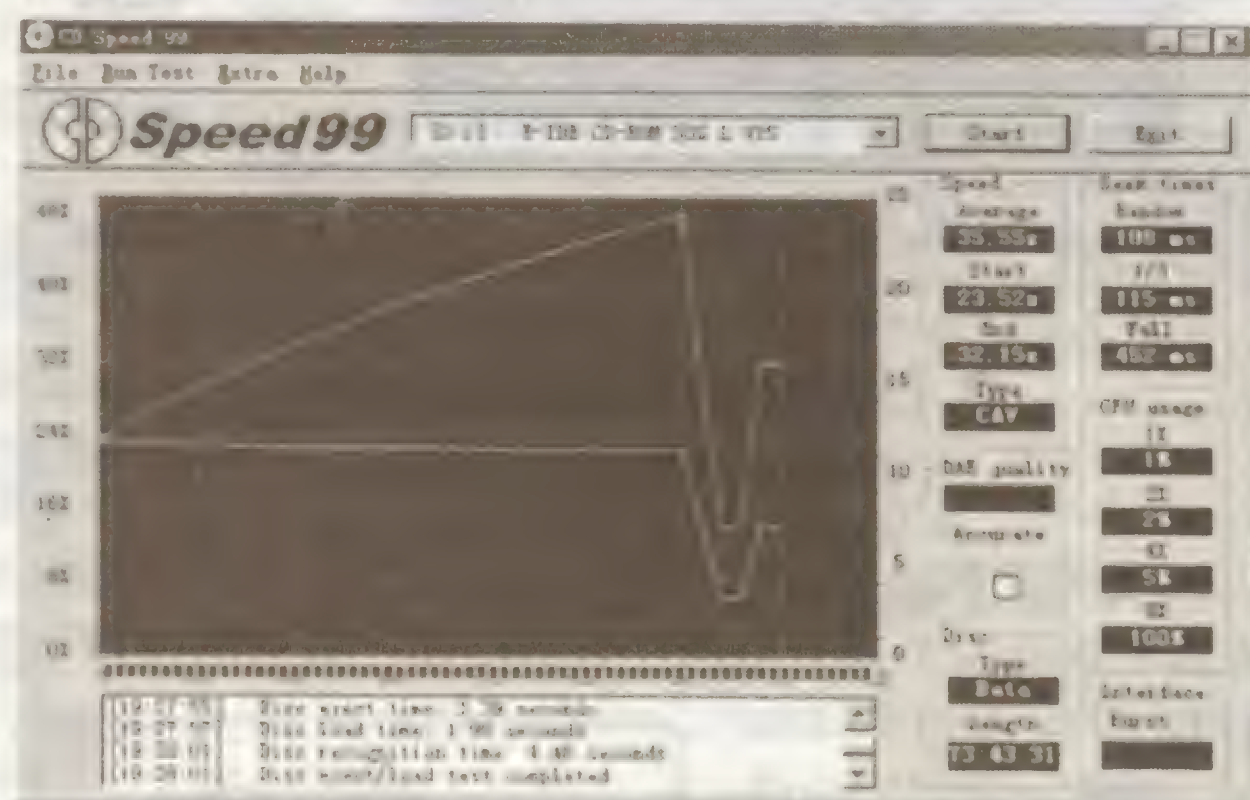


●（美达）MIDA 50×（产品型号：MIDA-50XB）

美达光驱在市场上一直有着良好的形象，这款50×的产品在参测光驱中也处于中上水平。该光驱在托盘仓门口加上了黑色的海绵帮助降噪，还可以阻挡风沙的侵入。它有着几乎完美的CD 音轨抓取能力，不但速度快，音质也很好。由于采用了CSS(对等三悬浮)设计降低了噪音，提高了纠错能力。公司附赠了“超级解霸2000”，售后服务承诺为1年包换。



在测试中震动偏大，风声较小，温度控制相当成功，几乎感觉不到温度的升高；数据传输曲线从24×开始平滑上升，在末端估计为了纠错出现了下滑，因此也影响了其最大速度的取得；稳定性欠佳，多次测试中下滑出现的位置有所不同；全盘寻道时间成绩较差竟然高达452ms，是其他产品的3倍！虽然采用了UDMA/33传输方式，但其在8×时CPU占用率出奇的高，达到了100%，让人十分费解；该光驱有着十分优秀的CD音轨抓取能力，速度达到了19×，而且音质也是最好的；美达光驱的纠错能力一向是较强的，这款产品继承了这一良好的传统，中度划伤的光盘轻松被搞定，而严重划伤的那张在多次降速的挣扎后总算把目录呈现在了我们眼前。



●SONY 48×（产品型号：CDU4811）

SONY公司在早年的CD-ROM界中堪称龙头老大，不但技术力量雄厚，而且产品质量优异。送测的48×产品被SONY公司称为“白金影音王”。它拿在手中颇有份量远非那些廉价的全塑机芯可比，光驱震动很小，但风声偏大，进出盘时噪音也较大。它的托盘架里有一个水平、竖直放置光驱的转换钮，在竖放时可以帮你卡住光盘，很方便。整个光驱做工不错，说明书也很详实，方便用户的安装使用。公司提供了1年包换的售后服务。



在测试中它的震动很小，风声稍嫌大，进出盘时噪音也较大；温度控制相当好，可保证长时间正常使用；数据传输曲线从22×开始平滑上升，在末端也因为纠错而出现下滑，但幅度不大；稳定性不错，多次测试中的下滑出现于同一位置；全盘寻道时间167ms，表现不错！由于采用了UDMA/33传输方式，其在8×时CPU占用率也只有7%，这在现在的高性能CPU下根本

不算什么；为了保证音质完美，CD音轨抓取速度被锁定成8×，这与MIDA等品牌的高速抓轨功能相比有待改进。该光驱轻度划伤的光盘读起来十分轻松，而对划伤严重的就无能为力了。这可能是SONY为了保证光驱的长期正常使用而把激光头功率调得较小的原因。

●（德嘉）TARGA 50×（产品型号：50X-A）

德嘉这个品牌在市场上出现也有一段时间了，它一向是以高的传输率而闻名。整体传输率达到了50.5×，已经超过了标称的50×。份量十足的全钢机芯加上特制的防震胶垫和双层悬浮结构，以及托盘仓入口处的静电泡沫对降噪、减震很有效果。纠错性能一般，盘片起飞、落下速度较慢，更要命的是在CD音轨抓取时不但速度被锁定成了8×而且爆音比较严重。

在测试中它的震动很小，风声也不大；温度控制也相当好，可保证长时间正常使用；整条数据传输曲线非常平滑也相当稳定，在我们看来几乎是完美的，说明它的数据连续传输性能很好；光盘最外圈的速度达到了50.5×，已经超过了标称的50×，是所有被测产品中最快的；198ms的全盘寻道时间表现良好，不过在随机和在1/3盘片时较慢；CPU占用率表现一般，在8×时达到了17%，4×时也达8%，看来有待改进；辨识盘片起飞、落下速度较慢，有点先天反应迟钝；CD音轨抓取速度同样被锁定成了8×，但在实际使用时我们仍发现它有较多的爆音现象；纠错方面的表现相当平庸，在对付品质一般的光盘时尚能应付自如，一旦碰到划伤严重的就无能为力了。虽然光驱本身具有自动降速功能，但似乎没能达到预期的好效果。



通过对这几款光驱的测试我们发现一个现象，就是现在的CD-ROM在技术上已经非常成熟，各个品牌之间的差距正在缩小，因此市场价位、售后服务、捆绑软件在竞争中成了十分重要的砝码。同时我们还发现即使是使用同一种机芯，性能还是有一定差距的，如：源兴和美达的两款产品就是很好的例子。各个厂家虽然使用了各种不同的方法来降低高速光驱的震动和噪音，但由于光驱本身转速太高，效果并不令人十分满意。

作为一种产品，CD-ROM的成功还是显而易见的，它为我们带来了一种廉价高容量的储存方案。但随着技术的发展，它不可写入、容量有限的缺点也日益明显，最终难逃被新产品淘汰的厄运。CD-RW、DVD-ROM的崛起正说明了这个问题。不过至少在目前看来，它仍是市场的主流，希望我们的这个评测报告能在您选择光驱时助您一臂之力。

产品	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
型号	CD 6[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	MIDA-[illegible]	CDU4811	50X-A
音频线	1	1	1	1	1	1	1
[illegible]	4	4	4	4	4	4	4
[illegible]	[illegible]	[illegible]	N/A	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	N/A	N/A	[illegible]	N/A	[illegible]	N/A	N/A
[illegible]	128K	128K	128K	128K	128K	128K	128K
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Y	N	Y	Y	Y	Y	N
[illegible]	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
[illegible]	Y	[illegible]	Y	Y	Y	Y	Y
[illegible]	Y	N	N	N	Y	Y	Y
[illegible]	UDMA/33	UDMA/33	UDMA/33	UDMA/33	UDMA/33	UDMA/33	UDMA/33
耳机音量控制	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

产品		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
传输率	平均	35.68x	39.61x	35.39x*	37.90x*	35.55x*	33.84x*	38.49x
	开始	19.27x	21.28x	21.66x	21.78x	23.53x	21.73x	22.90x
	结束	47.18x	48.08x	24.99x*	28.99x*	32.15x*	34.30x*	50.50x
旋转方式		CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV
寻道时间	随机	89 ms	100 ms	89 ms	86 ms	108 ms	88 ms	103 ms
	1/3	95 ms	143 ms	80 ms	80 ms	115 ms	82 ms	113 ms
	全盘	181 ms	[illegible] ms	181 ms	182 ms	462 ms	167 ms	198 ms
CPU占用率	1×	1%	0%	1%	1%	1%	1%	1%
	2×	2%	1%	2%	2%	2%	2%	3%
	4×	4%	3%	4%	3%	5%	3%	8%
	8×	8%	7%	7%	7%	100%	7%	17%
盘片识别时间		3.96 sec	1.49 sec	6.74 sec	3.91 sec	4.48 sec	4.72 sec	5.30 sec

CPU及主板设备测试（下）

Winbond Hardware Monitor 最新版
下载地址：www.mydrivers.com（驱动之家）

PC系统测试软件大全（三）

湖南 苏旅

上面我们介绍了3款CPU测试软件，其实主板方面也有不少好的测试软件，在这里笔者介绍的是一款和主板监控安全方面有关的测试软件。众所周知，自Intel TX芯片组开始，许多主板产品多了一个温度及电压监控功能，该功能通过主板上的几枚特殊芯片和相应的温度感应接头收集到主板温度及电压实时数据，并以相关的软件进行监控测试。如果发现所测数据不正常或低于某个给定范围，即发出警报并给出相应对策。由于随着技术的发展，电脑自身的稳定性、安全性越来越受到重视，所以这种系统监控技术推出后立刻得到了好评，采用该技术设计的主板也越来越多。目前，主要的温控电压测试芯片有LM75、LM78、Winbond83781等产品，而这类监控测试软件中的佼佼者就是我们下面要介绍的Winbond Hardware Monitor。

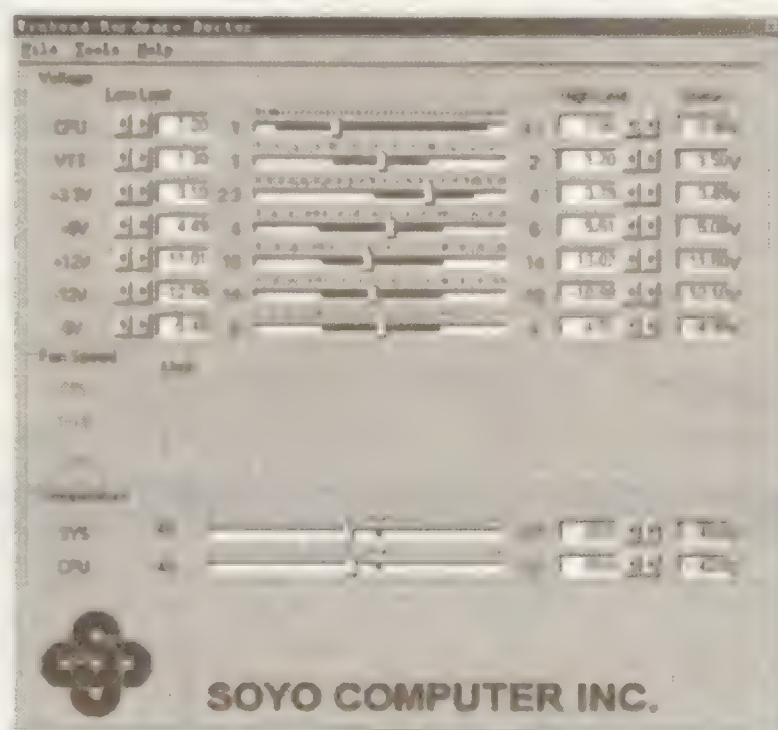


图 1

笔者使用的Winbond Hardware Monitor是自己的SOYO主板附带光盘中的软件，大小为2.44MB，只能在采用Winbond温控芯片设计的主板产品上使用。程序安装比较简单，选择安装路径一直“继续”即可。安装后在程序菜单中出现一个快捷方式，实行其后则出现以下主画面（如图1）。

主测试画面分为三大模块：电压监控（Voltage），风扇监控（Fan Speed）和温度监控（Temperature）。

电压监控（Voltage）主要有两大方面，即CPU电压及其他设备电压监控。首先从画面可以得知，CPU项中的电压指数为目前所测的CPU电压情况，如果主板电源质量不稳定的话，一般都有点小的误差，如笔者的Celeron A标准电压为2.0V，但显示出来的是1.98V。VTT项是专门为Pentium Ⅱ GTL总线结构的CPU准备的，笔者的测试结果为标准的1.5V。剩下的+3V、+5V、+12V及-12V和-5V项都是有关系统其他设备如芯片组、时钟发生器、ISA、PCI总线等的电压指数，从其稳定运行程度即可得知所用电源质量如何，不过由于受到电磁干扰和民用电压的影响，测试结果一般都有点小误差，但应该差别不大。由于笔者机器的电源质量本不太好，所以在这种测试中系统误差有点大，即暴露出了电压不稳定的问题。

风扇监控（Fan Speed）主要测试三个项目：CPU风扇、电源风扇及主板底盘风扇的速度。不过这三种风扇都必须要有专门的连接线和主板对应插头连接，如果使用的风扇不带这种速测功能，则该测试项不起任何作用。如笔者的CPU采用转接卡设计，其电源和设备风扇都不具备速测功能，所以得不到任何测试结果。

温度监控（Temperature）的测试项目只有关于微处理器（CPU）和主板（SYS）的。一般来说，这两种设备只要有良好的风扇设备来散热，温度自然不会很高的。

在给出监控测试结果的同时，程序还允许用户对上述项目设置监控报警范围，如果该项目没有安装对应的设备（如温控电扇），则可以通过Disable功能进行关闭。此外还可以通过其设置项进行更为详细的设



置。

随着技术的发展，目前的主板产品由于采用更加先进的温控电压芯片和对应装置，所以就能更进一步地提高温控管理的准确率和使用效率。如某些主板产品带有可直接接触测试元件的绝缘温控条，可提高温控数据的准确性。而有些主板产品还额外提供了显卡、硬盘、电源的温控装置。此外不少主板还提供了对主板电池型号及容量大小的测试功能，同时采用更加通俗易懂的图形界面监控软件，扩展了监控管理技术的发展领域。笔者在这里介绍的 Winbond Hardware Monitor只能算是其中一个具有代表性的软件，仅起到抛砖引玉的作用。更多好的主板温控测试软件还需要各位在日常使用中多加挖掘。

Hardware Sensors Monitor最新版: 3.2.2.1 Pro
下载地址：http://www.hmonitor.com/

上面介绍的软件虽然基本功能完善，安全性高，但其所支持的温控芯片较为单一，对于一些采用NS（国家半导体）、TI（德州设备）等温控芯片的主板来说用处不大，并且其对设备多温控芯片的支持能力也不行，因此针对上述问题不少程序员又开发出新一代的监控测试软件。笔者将向各位介绍的Hardware Sensors Monitor就是这样一款功能强大的硬件主板监控软件。该软件能检测包括CPU温度、电压及风扇使用情况，目前为共享软件版本形式，分为标准版和Pro增强版两种，其中后者所支持的温控芯片种类和特色技术较前者要多。下面就让我们来看看这款软件的特色技术及所支持的设备类型（如图2）。

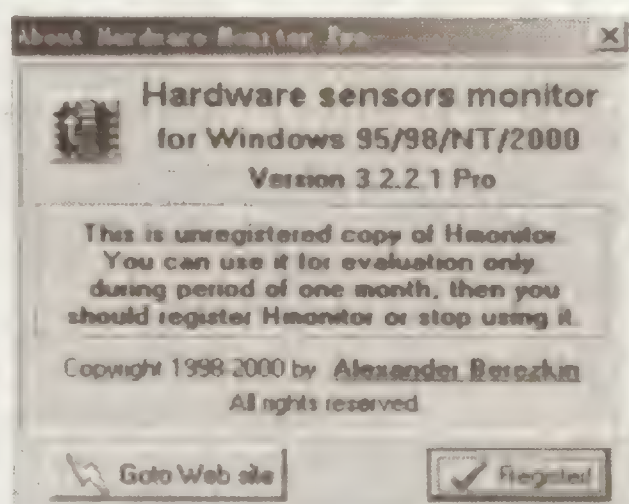


图 2

软件技术及特色功能：

* 软件降温（仅Pro版本支持）
* CPU调节（仅Pro版本支持）
* 极低的系统资源占用（大约500KB）
* 可显示三种设备温度
* 可制订的报警关联程序
* 动态系统在线状态图标
* 可显示系统当前数据
* 细节及报警记录文件
* 广泛的主板及温控芯片设备支持

所支持的芯片传感器

* Analog devices ADM1021，ADM9240，ADM1024，ADM1025
* Asustek AS99127F
* Dallas Semiconductor DS1780
* Genesys GL518SM，GL520SM，GL523SM，GL525SM (Pro version only)
* Maxim 1617，1617a
* National Semiconductor: LM75，LM78，LM79，LM80，LM81，LM83，LM84，LM87
* SIS 5591/5595 DAM
* Texas Instruments THMC10，THMC50
* VIA 686 integrated sensor（仅Pro版本支持）
* Winbond W83781d，W83782d，W83783s，W83627HF

所支持的主板芯片组

* Intel TX,LX,BX,GX,ZX,FX
* Intel 810，810e，820，840
* SIS 5591/5595
* ALI Aladdin with M7101 Southbridge（仅Pro版本支持）
* AMD Iron gate (751/756)（仅Pro版本支持）
* VIA VP3，MVP3 (Apollo)，Apollo Pro（仅Pro版本支持）

Hardware Sensors Monitor软件包的大小为575KB，解压缩后运行Setup就进入安装模式。安装步骤很简单，设定好安装路径后“NEXT”即可。安装完成后，屏幕下方右边的状态栏内就出现了Hardware Sensors Monitor的在线图标。此时双击该图标就可以进入Hardware Sensors Monitor的主界面（如图3）。

Hardware Sensors Monitor的主监控界面分为三个部分：温度控制（Temperatures）、风扇转速控制（Cooling fans）和电压控制（Voltages）。“温度控制”有主板、第一CPU和第二CPU设备等三个温度监控情况。“风扇转速控制”有电源风扇，CPU风扇和其他设备风扇等三个转速监控情况，而最下面的“电压控制”则标明了各种不同的供电电压监控。这样用户就能一目了然地了解系统设备的真实情况。如果用户想对这款软件进行具体设置的话，则可通过鼠标左键点击画面左上角的图标，从弹出的菜单中选择“setting”，即可出现一个设置菜单。设置菜单中内容

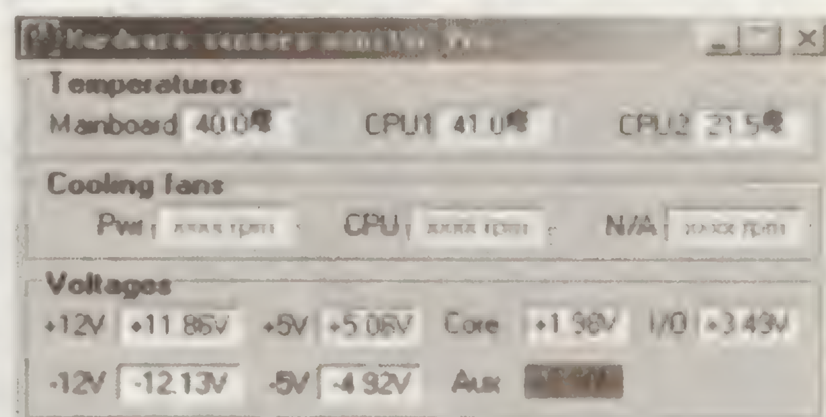


图 3

十分详细，共有8个设置栏目，下面笔者就对其进行一一介绍：

1.Temperatures（温度监控设置）：该项是关于系统设备温控设置的。最新版的Hardware Sensors Monitor允许用户设定三个设备作为温度监控的目标。一般来说，用户只需选择主板和CPU的监控即可，而对于某些安装了额外温控装置的用户来说还可以选择另外一个设备。温控设备选择好后即可使用温度报警功能，这就可以实现对这些设备的监控报警。首先我们来看Yellow Zone，用户可以在其下的方框内根据不同设备选择适当的温度范围，当设备实际温度超过了所选择的范围时，屏幕右下角的状态栏中Hardware Sensors Monitor的图标就会由绿变黄，这表示所监控的电脑硬件设备温度有点高了，需要引起注意。而如果监控温度超过了Red Zone中的设定温度时，那个图标就会由黄变红，这表明所监控的电脑硬件设备温度已经到了不能忍受的范围，必须立即停止工作。开始上面两项警报功能的选项是后面Warn框内的设置，同时你也可以在画面中Execute框内自主选择一个声音文件以达到不同设备不同报警提示的效果（如图4）。

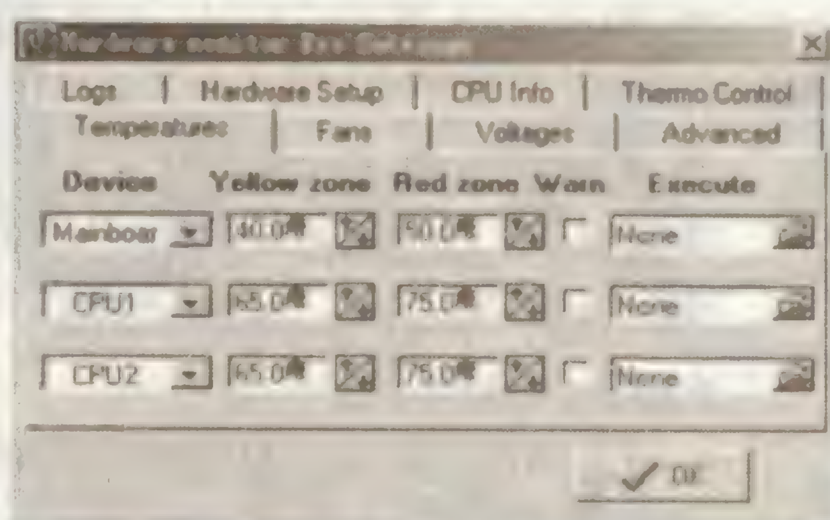


图 4

2.Fans（风扇监控设置）：这个项目是关于系统设备风扇转速监控的。与上面的温控设置相同的是，该项目也最大允许同时监控三个设备风扇的转速，其中Min.RPM是设置风扇转速范围，Warning开启报警功能，Execute设置报警时对应的音频文件。在监控过程中，如系统风扇实际转速低于用户在Min.RPM中所设置的温度范围时，程序即立刻报警（如图5）。

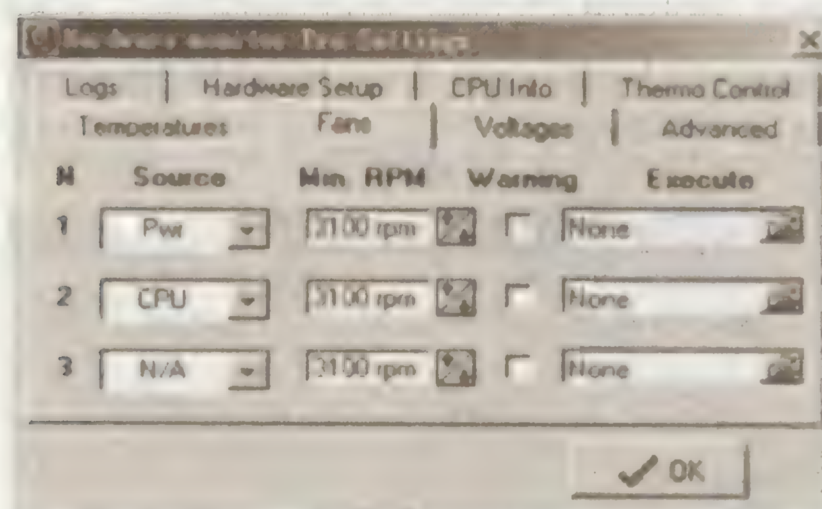


图 5

3.Voltages（电压监控设置）：这个项目是关于系统主板供应电源安全监控的。由于不少电脑主板工作时电压并不十分稳定，有可能在标准值的上下略有波动。所以就有必要对系统电压的稳定性进行监控，同时还要设定一个波动范围，以免出现误差过大的情况。界面左边的Nominal values栏中提供了目前系统正常电压的数值，如果需要提高的话，可以对其进行设置。右边的Thresholds栏则是提供电压波动报警设置的栏目，其中在Allowed deviation选项中用户可以自行设定系统电压波动的幅度大小，其单位为百分比，系统工作电压一旦超过这个范围，软件即会马上感应，并用音频文件来向用户报警。一般来说，正常工作下系统电压波动的设定范围最好是在10%以内，超过的话则系统很容易提前出现故障（如图6）。

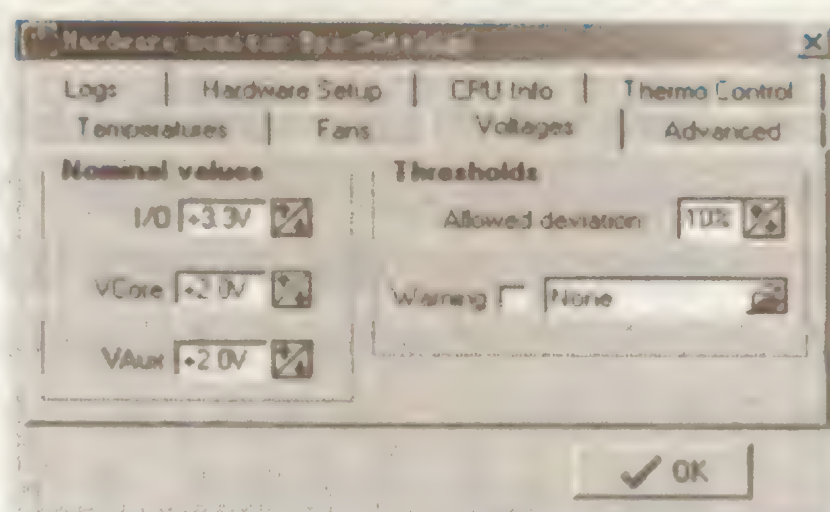


图 6

4.Logs（记录文件设置）：这个项目是有关Hardware Sensors Monitor对监测工作的系统记录的。该项目可以为用户的系统设备做日志文件。在Active中启动该项目后，软件会根据用户在Date log interval中所选择的记录间隔时间，自动将所得到的系统设备信息写入到在FileName选项中指定的日志文件中去的，这些信息包括事件（Event）及数据（Data）资料。对于需要统计资料的用户来说，Logs记录是一项非常方便的功能（如图7）。

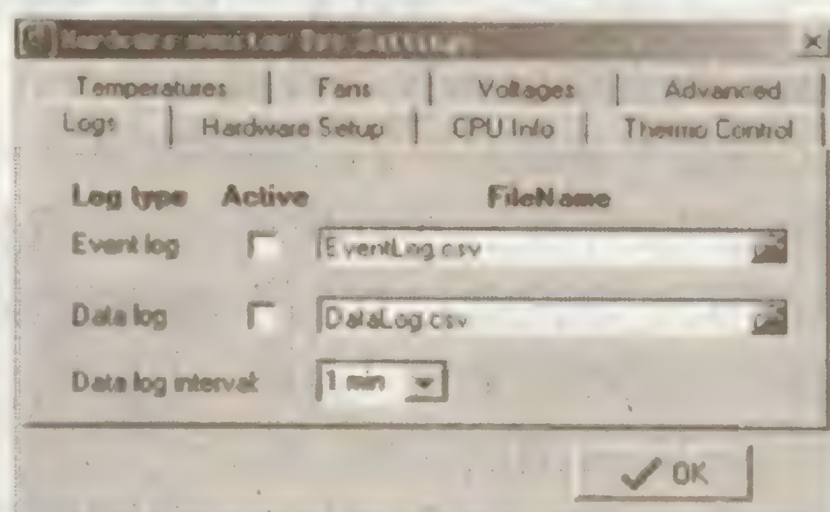


图 7

5.Advanced（高级选项）：该项可以让用户对该软件选项上的功能进行更细致的调整。首先来看Temperature correction（温度校正），这个选项是对前面的Temperature（温度监控设置）项目中监控温度进行校正。由于受到技术设计的限制，目前大多数温控芯片对硬件设备的温度测试与该设备内部实际温度仍有所差别，所以测试数据大多只是指系统设备表面温度，除非用户对所监控设备的温度精度要求很高，一般情况下可不必设

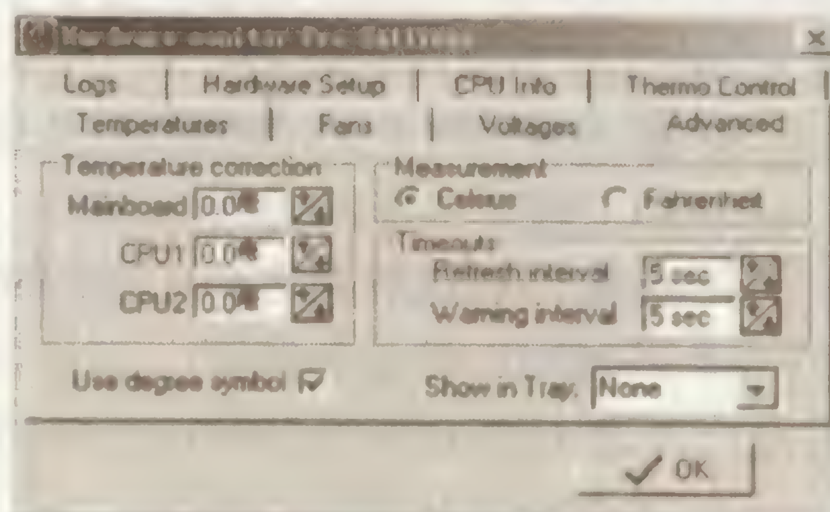


图 8



置。右上角的Measurement是选择监控温度的计量单位，用户可以在Celsius（摄氏温度）和Fahrenheit（华氏温度）之间进行选择。此外，右下角的Timeouts中Refresh interval选项是对系统监控探测间隔时间进行设置，而Warning interval是对系统报警间隔时间进行设置（如图8）。

6.Hardware Setup（硬件信息设置）：顾名思义，硬件信息设置可以方便地查看和设置一些系统硬件设备，同时还可以了解系统各类监控芯片的个数及相关型号。首先我们来看Diagnostic information（诊断信息），该栏目给出了所测机器的主板及监控芯片、主要接口的一些信息。旁边的Sensors setting（传感器设置）栏目则是对系统监控芯片进行设置，一般来说系统将会自动对其设置而不需要调试，当然用户也可以自行选择修改（如图9）。

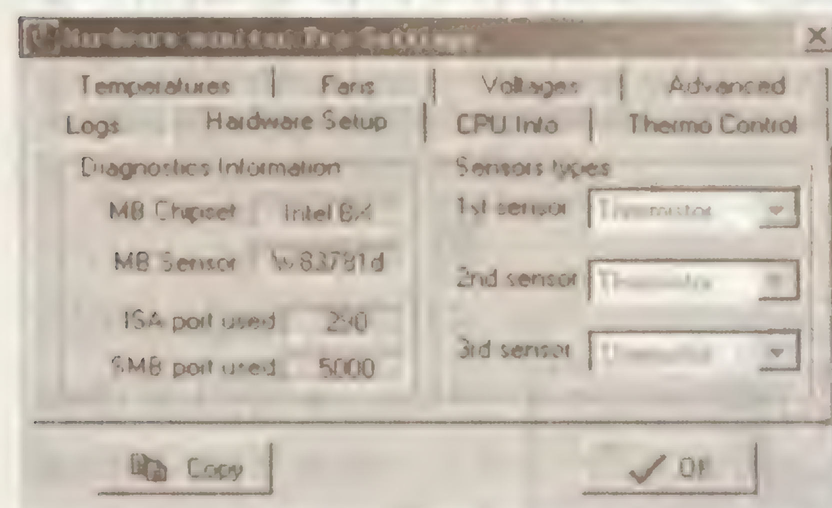


图 9

7.CPU info（CPU信息设置）：系统CPU的一些基本信息可以在这里找到答案，在前面的CPU测试软件介绍中我们已经介绍了如何识别这类信息。同时，在Clock Frequency项目中，用户还可以得知所测系统的CPU运行速度、倍频及外频。这对于一些需要超频但同时又需要温控管理的用户来说是很有用处的（如图10）。

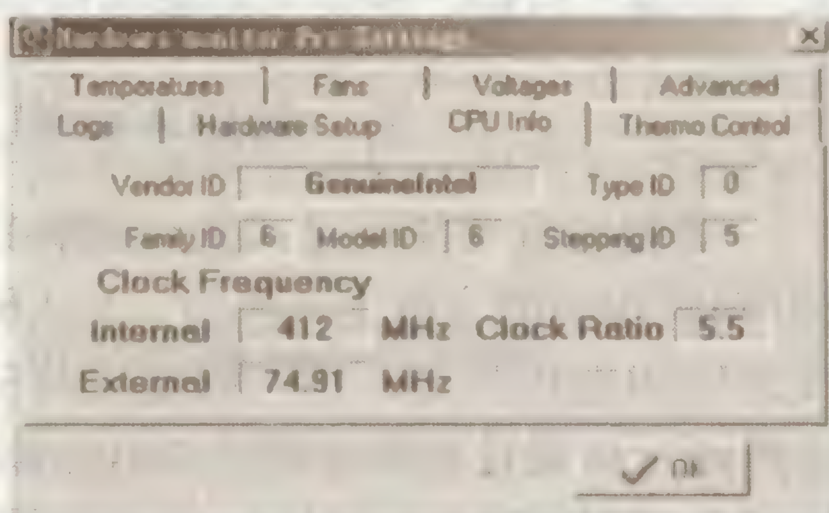


图10

8.Thermo Control（热量控制）：该项功能利用控制系统设备速度以达到降低功耗的作用。其中降速功能是CPU设备在全速运转向休眠过程转变中的一种技术。在这种技术下，CPU产品可以被软件设定在额定频率以下工作，从而降低系统设备的工作能耗。Hardware Sensors Monitor最新版中就内置了这样一种新技术。用户可通过Full Throttle选项设定CPU的利用率，缺省值为100%，如果用户需要对系统进行降温处理，可以设置在100%以下。而Idle Control则可设置CPU的休眠功能。最下的Thermal throttle control是设置主板或者CPU设备降温效率的选项，对减少设备发热量有很大的帮助。右边的Enable和Disable是设定上述控热功能开启时系统温度的必要条件。该项功能是一项新颖独特的软件技术，对于超频用户来说更为实用（如图11）。

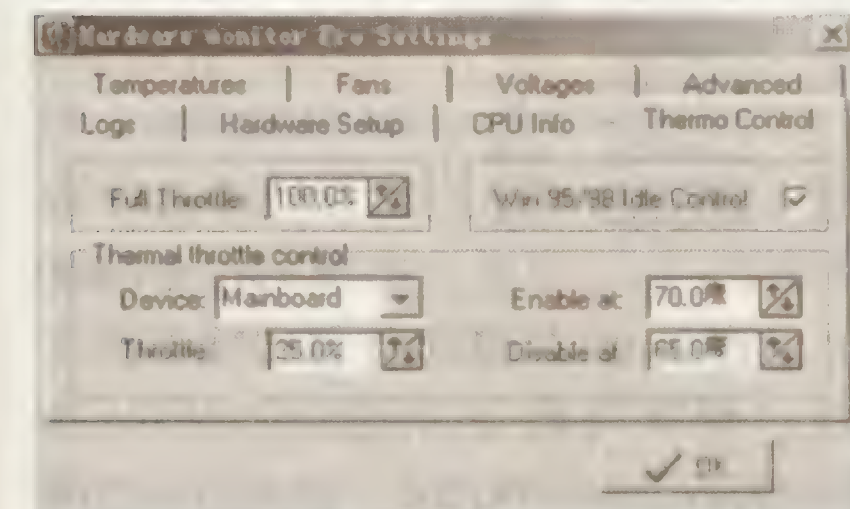


图11

Hardware Sensors Monitor的确是一款功能强大，技术突出的硬件系统监控软件。特别对于那些需要强大系统安全监控功能的用户来说是一个上佳的选择。不过由于其功能选项多，因而对于一般的用户来说设置起来可能还有点麻烦，而其帮助文件写得又略为简单了一点，如果软件作者能及时推出对应中文版软件的话，相信会有更多的用户喜欢上它的。

CTBIOS 主板BIOS芯片测试软件

下载地址：http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/swdl.htm

随着主板技术的发展，人们对主板BIOS芯片的设计要求也越来越高，因而采用可擦写BIOS技术的主板逐渐成了市场上的主流产品。但常听到有人说自己购买了一块主板产品，却不知道如何鉴别主板BIOS芯片，要不就是找不到该主板升级BIOS的网址。好在目前出现了一款主板BIOS芯片测试软件CTBIOS，它可以让用户方便地测试出自己的主板产品类型、品牌、BIOS信息和相关的升级地址，从而达到了解主板信息，正确升级BIOS程序的作用，下面就让我们来看看这款实用的主板BIOS芯片测试软件。

CTBIOS是DOS版本的程序，其大小为76KB左右，下载后在DOS中直接运行，即可出现如下画面：



首先，Computer ID给出的是主板结构类型，由于该程序推出时间较早，所以有些主板的结构类型检测会出现问题，如笔者ATX结构的Intel BX主板就被识别为AT结构的产品，不过好在这还不是关键内容，下面的信息也许更加有用。

第 2 项是BIOS Date，也就是所测试（下转41页）

话说DDR内存

安徽　大尉

Double Data Rate (DDR，双数据速率)内存年末将要进入大批量生产阶段。而DDR被用在高速显卡上迄今已经有几个月了，因为显卡需要很高的数据吞吐量以加速显示。和往常一样，视频领域是第一个采用这种先进的内存技术的。所以说，DDR是有生命力的。但是在显卡中用的DDR内存和将要在主板上作为系统内存的DDR内存并不一样，因此需要制订一个新的DDR DIMM的标准，它所要考虑的不仅仅是简单地在显卡上增加内存芯片。有些人把这种新的DDR内存部件（也叫内存条）称为"DDR-2"。

一、更多人支持的开放式标准

DDR技术受到了很大的业界支持，其中不乏重量级的公司，如芯片商方面的VIA、AMD 和 ServerWorks，内存生产商、主板生产商方面的Samsung、Toshiba、NEC、Hyundai、Fujitsu、Mitsubishi、Hitachi、IBM 和 Micron。唯一不支持DDR的可能就是对Rambus一往情深的INTEL，可就是它也承认在服务器领域内DDR可能要取代RDRAM。有这么多的支持者，那DDR的标准是谁制订的呢？是JEDEC (the Joint Electron Device Engineering Council，联合电子设备工程委员会)，它已经制订了数千种电子设备规范和标准，有40多年的历史。一些支持DDR的大厂商同时也是JEDEC的会员，它们都拨出专门的人员共同开发DDR。

JEDEC不仅制订了DDR内存芯片和DDR内存部件的规范，它还为部件生产商们提供了DDR内存条的设计参考书。这样做有2个目的：

1、通过对小的部件商的帮助，而进一步扩大业界对DDR的支持范围。

2、在DDR部件级上，实现一定程度的兼容。

DDR适用于几乎所有的PC市场领域，包括服务器、工作站、高性能和低价台式电脑、游戏机、机顶盒等。DDR能满足这么多的市场需求，原因是它有很好的性能，大容量，并且价格也不高。另外对于笔记本电脑，还有个单独的规范，就是200管脚的SODIMM（small outline DDR，小型输出线DDR）。

二、很小的外观改变

DDR的物理大小和标准的DIMM一样：同样的长度、同样的管脚距离、同样的PCB（印刷电路板）厚度等等。那DDR内存条有什么新的东西吗？如图1，区别在于管脚数。标准的SDRAM (相对比DDR，现称为SDR, Single Data Rate) 有2个小缺口，而DDR DIMM多出16个管脚占用了空间，只有1个小缺口。对比168个管脚的SDRAM，DDR有184个管脚。多出的管脚包含新的阀门控制、时钟、电源和接地等信号。

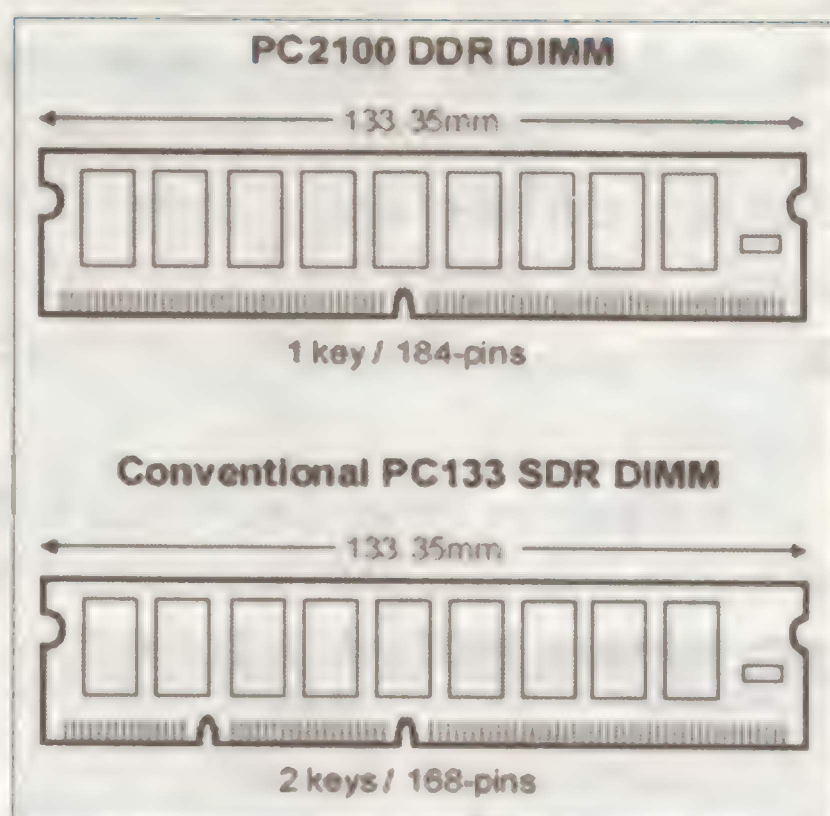


图 1

三、向后不兼容

管脚的改变使得老式的168脚SDRAM不能用在支持184脚DDR的主板上。不过，VIA和ServerWorks提供支持DDR的内存芯片组同时也支持SDR，所以内存条生产商可以设计出基于原来SDR芯片的184脚内存。这可以是对付INTEL支持的Rambus的另一个有利条件。

虽然DDR和RDRAM都有184个管脚，长度都是133mm，那只是它们的唯一相同之处。它们的插槽缺口，管脚的倾斜度和设计工艺都完全不同。

直观上讲，DDR内存条的名称应该是 PC200 和 PC266，也有人这么叫。但可能出于市场上的考虑，JEDEC把DDR内存条称为PC1600和 PC2100。很明显这个名字对RDRAM的PC800是个打击。PC1600 、PC2100 是基于数据传输率而不是时钟频率的命名。所以目前业界把100MHz和133MHz的DDR芯片称为PC200和PC266，把基于PC200和PC266 芯片的DDR内存条称为PC1600 和 PC2100。如

	Clock Speed (MHz)	Width (bits)	Data Latching	Bandwidth (MB/sec)
PC100 / SDR	100	64	Single-edge	800
PC133 / SDR	133	64	Single-edge	1066
PC600 / RDRAM	300	16	Double-edge	1200
PC800 / RDRAM	400	16	Double-edge	1600
PC1600 / DDR	100	64	Double-edge	1600
PC2100 / DDR	133	64	Double-edge	2100

图 2



果你感到有点混乱，理解图2中DDR的时钟频率和数据传输率会有所帮助。

四、性能比较

我们将通过对PC100、PC133、PC600、PC800、PC1600及PC2100的最大传输率的比较（如图3），来证明PC2100 DDR内存比其他的内存有更大的带宽。

不过带宽只能证明一半，另一个关系性能的重要因素是latency（反应时间），就是从访问数据的需求发出到数据的第一个字节变为可读为止的时间段。因为RDRAM在读操作中要浪费很多的时钟周期以准备数据，它有些声名狼籍。它的反应时间较长而影响了内存的性能，特别是在从不同内存区域中读取小块数据的时候。而PC133，当然还有PC2100, 都有较短的反应时间。

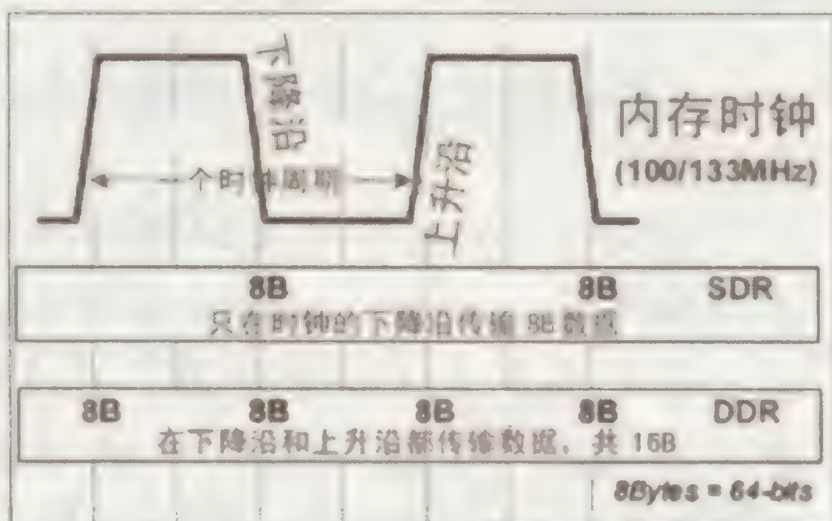


图 3

所有这些都表明了PC2100 DDR内存在带宽和反应时间上都比RDRAM有优势，其带宽是PC133的两倍。所以我们认为PC2100是这次比较中绝对的冠军。根据网上的资料，目前的实际测试里PC2100 DDR只有2%的性能优势。我们对这个结果有些怀疑，因为这样的测试要保证很多因素的客观和公正，包括：测试的对象、测试的软硬件等等。

五、价格和可用性的问题

DDR最终的规范发布于2000年3月31日。当然，JEDEC的很多成员公司对DDR的开发是和这个规范的推出并行的，所以说并不是在规范发布时研究工作才开始，而是在规范推出之时，开发工作也接近尾声。在今年夏季，业界已经推出了PC1600的DDR内存，而VIA也推出支持它的内存芯片组。9月份左右，SODIMM DDR也被推出。我们知道，VIA将为AMD Athlon和Intel Pentium Ⅲ开发不同的DDR芯片组。而ServerWorks (以前的RCC)公司也将在2000年末推出用于高端服务器的DDR芯片组。

内存芯片和内存条的密度（density）对于高端服务器和工作站也很重要。基于256MB的512MB SDR内存条在2000年4月份就开始大批量生产。256MB DDR在那时处于评测阶段，在年末将会大量出现在市场上。512MB DDR将在明年评测，从而使得1GB的DDR成为可能。这样的话，需要高容量内存的服务器和工作站市场将非常欢迎DDR的到来。

在内存市场里有3个很重要的因素，就是价格、价格，还是价格。因为内存市场是个大量的日用品市场。一种新的技术可以提供惊人的性能优势，可如果价格没有竞争力，它就不会最终成功。虽然制造DDR的自然材料要比SDR的贵点，不过那也无关紧要，而PC2100的生产工序和PC100、PC133相比没什么大的区别。当然，年末DDR刚推出时，价格肯定要高，估计要比SDR高20%。但在明年的中期，DDR将和SDR的价格持平。对支持DDR的主板而言，因为成本提高得不多，它的价格也不会有多少提高。

六、结论

DDR有足够的业界支持成为下一代的内存规范。它是开放式的标准，没有专利权的限制。在该规范的文件里，看不到实施它有多少困难。从技术上说，通过增加几个信号得到性能的提升，它是真正的替代SDRAM (SDR)的解决之道。就性能而言，DDR看来在各个方面都比RDRAM有优势。就价格而言，明年PC1600和 PC2100的价格会和PC133持平。所以，我们就准备为DDR伸拇指吧。

不好的方面也有，业界巨人INTEL正不遗余力地使RDRAM成为下一代内存规范，今年它也不会推出支持DDR内存的新芯片组。

DDR常见问题集

1.什么是DDR? DDR和PC133有什么区别?

DDR表示“Double Data Rate”（双数据速率）。DDR SDRAM 的速率是 PC133内存的两倍，实现的途径是一个时钟周期传输两个数据单位，而PC133只传输一个数据单位。

2.DDR的工作原理是什么?

一般而言，DDR利用了时钟脉冲的上升沿和下降沿进行接收和发送数据，所以在一样的时间内传输的信息量加倍。

3.为什么有很多公司支持DDR SDRAM 技术?

因为DDR是革新型的、开放标准的下一代内存技术。对于解决现存的内存系统带宽不足的瓶颈，采用DDR是低风险、高效率的方案。DDR的基础是建立在SDRAM的设计规范上，同PC133 SDRAM一样，它也具有4列内核结构，TSOP 封装，tester/burn-in电路板等特色。由于它和

SDRAM有类似的设计外观和主板的接口，同一个内存控制器可以同时支持SDRAM 和 DDR SDRAM。

拥有PC133两倍的峰值带宽，DDR SDRAM适用于IT市场里的不同范围：x86和基于RISC的服务器，高性能的台式电脑和工作站，主流电脑和低价电脑，还有低能消耗的移动应用等等。DDR带着现存SDRAM规范的支持，实现起来花费不高，而且适用范围广。所以很多公司认为它是PC业的下一代内存解决规范，并鼎力支持。

4.DDR的带宽是多少？什么是PC1600和PC2100？

PC1600 和 PC2100 是根据DDR内存带宽而定义的规范。PC1600 提供1.6GB/sec 的带宽(8 bytes x 200 MHz =1.6 GB/sec)，而PC2100 提供2.1GB/sec (8 bytes x 266 MHz = 2.128 GB/sec)的带宽。

5.DDR的标准配置是什么？

最初是64MB, 128MB 和256MB标准的DDR，在2001年和以后，将要发展到512MB 和 1GB 。

6.DDR DIMM的插槽大小是多少？

它的插槽将占用和SDRAM插槽同样的空间。不过，DDR DIMM有184个插脚，而PC133有168个插脚。在制造工艺上作些兼顾的话，PC100和PC133的内存也可以使用DDR的插槽。

7.DDR和SDRAM兼容吗？

VIA公司正设计支持这两种内存的芯片，这样主板生产商就可以通过同一个插槽来支持它们。唯一的要求就是要使用JEDEC规范的184脚SDRAM，而不能用JEDEC规范的168脚SDRAM。

8.DDR的设计优势在什么地方？

系统的源同步信号（Source Synchronous Signaling）给工程师们设计DDR带来了便利，另外，因为DDR具有延时写（Delay Write Data from Command）的特色，在不工作的时候减少了总线的能源消耗，所以DDR还有节能的作用。

9.DDR和一般的SDRAM在接口规范上有什么不同？增加了哪些管脚？

DDR SDRAM使用了SSTL，它需要参考电压。这是由适用于高速设备的JEDEC标准规定的。SSTL_2的参考电压是1.25V。另外，多出的管脚有DQS (DQ 阀门)信号和CK (微分时钟)信号。

10.DDR在2001年的市场占有率将有多大？

根据美国Semico公司的预测，DDR将在2001年占有1/4的DRAM市场。

11.DDR的价格很高吗？

Semico公司指出，DDR和SDRAM的价格差将小于5%，并且将来有进一步缩小的趋势。

12.DDR要进入的市场是什么？它还有其他什么用途？

开始，DDR会进入对内存性能需求很高的服务器和工作站市场。随着市场份额的增加，更多产品的出台和更多主板的支持，DDR将很快地分别进入高性能，主流和廉价PC的市场，甚至还有电器设备，如机顶盒，DVD播放机。另外，它的低能量消耗还是进入与此相关的笔记本电脑市场的优势。目前，DDR已经被某些高级显卡当显存使用了。

13.最先支持DDR的有哪些公司？

著名公司的有AMI2, JEDEC, VIA（威盛），ServerWorks, Hitachi, Hyundai（现代），IBM, Infineon, Micron, Mitsubishi, Nanya, NEC, Samsung（三星）, Toshiba （东芝）等。

14.JEDEC 和 AMI2与DDR有什么关系？生产DDR需要向谁注册？

JEDEC（ Joint Electronics Device Engineering Council，联合电子设备工程委员会），是EIA（Electronic Industries Alliance，电子工业联盟）的一个独立的协会。而后者即EIA，是具有世界上300多个半导体公司的协会，负责设定未来的有关技术标准。

AMI2（Advanced Memory International, Inc.,高级存储器国际公司），负责和生产商，用户和设计者一起快速推广JEDEC内存标准的应用。

DDR就是由上述两个公司合作，并在内存业界的支持下，推出的开放式标准，它没有版税，制造许可和其他的一些限制。

15.在哪儿有DDR的设计规范？

如果你想对DDR的设计规范作更深一步的了解，下面两个网址是很好的出发点：

http://www.jedec.org/

http://www.ami2.org/info_f.html



晶合实验室

XINPINCHUPING

新品初评

清华同方48×光驱

生产厂商：清华同方

产品号码：CDD-1480

上市日期：2000年下半年

市场售价：380元

包装内容：CD-ROM、IDE硬盘线、音频线。

清华同方48×光驱推出已经有些日子了。在高速光驱盛行的今天，一款高速光驱的推出实在不足为奇，但是我们手中的这款光驱是完全Design & Made in China，这使我们立时骄傲起来。还是赶快开始测试吧。

这款CDD1480光驱使用大多数48倍速CD-ROM普遍采用的钢制机芯、DDS（Dynamic Damping System）动态减振系统、机壳散热、精密数字伺服技术、动态速度控制技术和Ultra DMA等多项新技术外，它还使用了新一代单芯片CD-ROM方案，将光驱中的DSP数字信号处理器、IDE接口芯片和系统微处理器集成为一片超大规模IC，使整个电路板面积减小到一般光驱的1/3，极大地简化了CD-ROM驱动器的设计和生产工艺，同时也大幅提高了其可靠性和稳定性。



该款光驱外观比较普通，光盘托架采用整体流线型设计，前面板没有“清华同方”的商标，只有“48 × IDE MAX”的标记。面板上有耳机插孔、两个数字音量调节按钮、工作指示灯、播放按钮和停止/弹出按钮。按钮采用椭圆形设计，手感非常不错；耳机插孔采用黑色塑料插孔；音量调节使用数字调节方式，而没有采用大多数光驱所使用的模拟调节方式。在光驱的正上方贴有清华同方的产品标签。光驱的后面提供了40针IDE接口、电源接口、标准音频接口，特别之处是它增加了一个数字音频输出接口，可以和声卡的数字接口直接连接。

测试平台：

CPU：CELERON500

内存：128M HY PC100

主板：AUSU CUBX

硬盘：IBM DeskStar 30G UDMA66

操作系统：中文Windows98 SE 4.10.2222 + DirectX7.0A

测试软件：CDSPEED99 Beta8

我们进入系统后先打开光驱的DMA选项，使光驱处在最佳的状态。测试软件使用的是最新版本的CDSPEED99 Beta8，它是比较权威和全面的光驱测试工具。测试3次取一个较为稳定的数值图表。



由于测试用的是正版的无划伤的光盘，所以得出的数据图表比较理想，也很接近它的理论数值。清华同方48×的最外圈速度达到45.14×，距48×的标称最大速度相差不多，是较为出色的，而且上升的趋势曲线比较平稳，说明该光驱对质量较好的光盘工作时较为稳定，数据的传输也较为连续。随机寻道时间为95ms，1/3行程寻道时间为97ms，略高于平均水平；CPU的占用率在8×时为9%，表现也不错。不过在用盗版和刻录光盘进行测试时各方面的数值都有所下降，但是读盘能力十分不错，划痕比较严重的盘也可以读出来。在播放VCD时的效果也非常理想。

在对该款光驱作过初步测试后，我们认为清华同方CDD1480光驱在测试中各方面表现的中规中距，整体性能较为优异，是很值得购买的一款产品。其唯一的不足之处在于读盘时的声音稍大一点，在读质量较次的光盘时性能也有所下降。不过该光驱实行一年保换的售后服务策略，让用户的购买和经销商的销售风险降低为零。并且它的售价只有380元人民币，因此是一款性能价格比较高、绝对让用户满意的产品。

大众软件 新品初评 晶合实验室 POPSOFT MAGAZINE



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

在CPU领域，Intel长期占据霸主地位。无论是从市场占有率还是技术程度，Intel的CPU都领先其竞争对手一筹。但是，在AMD率先推出了1GHz的中央处理器后，Intel在CPU高端市场的处境就变得非常被动，对此Intel当然不会善罢甘休，于是在11月21日Intel全球同步发行Pentium 4微处理器，主频为1.4G和1.5G两种，采用0.18微米的技术制造。最新的技术和目前业界最高主频也使其身价不菲，所以在较短的时间里P4还不可能取代PⅢ占据市场的主流地位，Intel自己也估计要到明年第3季度P4才会走入主流市场，所以目前的市场将出现P4、PⅢ、赛扬共存的局面。不过，随着P4逐渐走人主流市场，PⅢ或者继续降价或者逐渐退出主流市场，而低端市场中赛扬Ⅱ也将走入100MHz时代，性能将有长足的提高。AMD除了继续提高雷鸟的主频外暂时并没有其他的举动，不过相信AMD是绝不会示弱的，必定会有新的策略推出。大家不妨少安毋躁，新一轮的处理器大战才刚刚拉开序幕。

内存经过几天的暴涨之后，价格又开始回落，其降价幅度和涨价幅度比起来一点也不逊色。看来大家对于内存的走势都没有什么信心，估计还会进一步降价，但是能否降到以前的水平目前还很难讲，因为虽然广州那边的价格在走低，但是国际上内存价格却在上涨。国际上内存价格为55美圆左右，比前几天涨了6美圆，这是因为国外传统的圣诞节大采购就要来临了，所以推动了内存的价格上涨。至于国内内存的价格可以这样认为，如果内存降价能够保持现在这个步伐，那么在下个星期很有可能创下新低，到达传言中的极低点：PC 133 128M/430元左右。目前市场上内存价格有些混乱，很多柜台还以610/310元，乃至640/320元的高价出售，大家要多跑几家，最好到那些大的内存专营柜台去买，价格比合适、售后服务也有保证。这段时间内存价格的大起大落，不但让各位消费者心惊胆战，这次的涨价过程虽然不排除人为因素，但是随着国际市场芯片价格的回升，内存真正升价的时候大概也为期不远了。各位要购买内存的朋友，应该趁现在大降价的时机及早入货。

村中硬盘大量缺货，主要缺货对象都是现在主流的20G、15G等，尤其是IBM硬盘，市场上最常见的就是其30G的，但这么大的容量现在还不适合家庭用户选购。主流硬盘缺货价格上涨，虽说现在市场上主流硬盘货源紧缺，但还是有一部分硬盘商家手中有货，他们就利用这些来牟取高额利润。网友们都应该知道，村中CPU、硬盘和内存的价格天天都会有变化，那些有主流硬盘货源的商家就利用了这个便利条件从中牟取利润。这些主流硬盘的价格天天在涨，导致那些不能称之为主流的大容量硬盘价格也水涨船高，就是因为这个原因，时下村中的硬盘市场就呈现出天天涨价的现状。看来硬盘降价只有等到货源充足时才能出现，大家就先少安毋躁吧。

近来显卡价格略有下降，32M的GTS都跌入了3000元，主流市场的TNT2 PRO也降了100元左右，MX几乎完全抢走了GeForce 256的市场，好像市场上看不见Geforce 256了！半年至一年前，各价位的显卡主要差别是频率，真正的性能和功能差别并不多；现在的显卡品种算是比较丰富了,对于比较有名的品牌，500元左右是M64，800元左右是TNT2 PRO，千元左右是带TV－OUT、32M显存的TNT2 PRO，1300元左右的是GeForce 256和MX，更高的还有GeForce256DDR和GTS；细细数来，流行的显卡竟然都是采用Nvidia芯片，从市场占有率来说，“自己的芯片自己用”的做法在目前是非常失败的。

显示器方面，发现最近市场中采用三星纯平管的显示器有好几款，有ACER的78G、长城的700NF、三星的753DF、帅科的770LF等。这几款显示器性能指标基本相同，外观大同小异，价格也几乎持平，可见是同一OEM产品所出。对于普通家庭用户来说，2500左右的价位可以享受纯平，应该说是具有一定的性价比。

新品时报

精英最新推出了支持双处理器的主板D6VAA，它采用VIA 694X芯片组，提供双Socket370接口，支持双铜矿PⅢ处理器，还配有3DIMM槽/5PCI槽/1AGP槽/1AMR槽。南桥芯片采用的是VIA最新的686B，所以主板就可以真正支持ULTRA DMA 100传输协议了，而原先的686A只支持ULTRA DMA 66。它板载AC97音效芯片，支持4个USB设备。这确实是一块十分超值的主机板，不过它并不支持老赛扬的并行工作，不能不说是



一大遗憾。

华硕本周也有动作，推出了815EP主板。和其它815E最大的区别是它取消对I752显卡的支持，剩下的和普通的815E完全一样。由于购买815E的都是一些需要配高档机的朋友，他们当然不会满足于I752，肯定要配高档显卡。ASUS 815EP减少了一个显卡芯片，成本相对可以减少，这样一来，既把815E的价格稍微拉了下来，又不让购买者花冤枉钱了。销量也许还会增加，真可谓一箭三雕啊！

微星KT7 PRO2主板已经上市，上CPU插槽附近那几个4700微法的大号电容如今一个个“银装素裹”，由绿色变成了银白色，乍一看很象显卡上用的铝电容。要说它与KT7 PRO有什么区别，主要就是增加了可以调节CPU倍频的功能。价格为1100元，不算便宜。

外地行情

沈阳

本周的CPU销售较好的，还是超频性能极佳的cCO内核赛扬Ⅱ和AMD DURON系列。DURON系列的超频性能也相当优秀，目前DURON650/700的报价为455/560元，对于追求高性价比的朋友，该是出手的时候了。

内存价格狂飙不止，HY 128M（PC133）从495元涨到620元。KINGMAX 128M（PC133）也在四天内上扬了近100元，幸好上涨并没有持续多久又开始回落，HY 128M（PC133）目前报价为580元，KINGMAX 128M（PC133）价格也已稳定在730元上。从国际内存市场上看，所有内存价格没有上扬现象，都继续按原来的步调稳步下调。这次波动估计是国内的一些内存大商家，联手炒作市场而致。相信内存应还有继续下调的空间。

本周硬盘市场有涨有跌，总体价格呈上扬趋势。除小容量15G硬盘缺货外，其余钻石系列硬盘价格平稳。在硬盘全面看涨的本周，星钻一代30G反而下降了30元，目前报价为1140元，成为本周热销的硬盘之一。希捷除30G硬盘有货外，全面断货，价格为1250元。

南京

Intel和AMD都将在12月份大幅下调CPU售价，万众瞩目的P4在南京亮相了，高昂的价格对于个人用户而言没有任何吸引力。在低端市场，赛扬Ⅱ700上市，它的卖点就在于采用新的cCO核心，可惜一些老主板恐怕无法支持这么高的倍频。对于P4的上市，相信AMD也会很快做出反应的。

迈托硬盘缺货严重，价格大幅上涨。而IBM已经放弃了5400转硬盘的市场，7200转价格也在下跌，75GXP系列的60G最新的报价为2700元。硬盘涨价的原因还是跟两大关键零组件——前置放大器和马达控制芯片缺货有关，这种情况12月中旬将得到有效的缓解。希捷的酷鱼Ⅱ100上市，它并不是传说中的酷鱼Ⅲ，只是酷鱼Ⅱ的ATA100版本。

最近内存价格出现强劲反弹，但在之后又有所回落。HY 64M/128M（PC133）价格为270/540元，KINGMAX 64M/128M（PC133）分别为350/700元。此次价格反弹主要是受到北美现货市场价格止跌回升的影响，当然国内炒家的炒作也“功不可没”。

武汉

Intel的高端PⅢ733EB/800EB/933EB(盒装)的价格跌至1550元/1670元/4000元。散装C433/C533的价格也分别降到了450元/580元。由于前段时间C466和C500比较抢手，所以缺货后导致这两款型号CPU价格没有什么下跌，而且近期内价格还有可能会有一个小的反弹。AMD也是稳中有降，其中的毒龙系列650/700降至现在的440元/540元。

内存价格依然持续下滑，64M（PC100）内存报价平均在240元上下，而KINGMAX在330元左右。128M的各牌子内存报价比起上周同样也有所下降。不过由于近期内存价格混乱，所以不乏有“J商”拿二手内存冒充新内存，或把PC100的来冒充PC133的，因此希望大家在购买内存的时候要选择一些信誉好的商家，不要为了节省那十到二十块钱上当受骗。

据说Intel芯片组即将要价，所以部分Intel芯片组的主板也会跟着降价，可是武汉的商家这几天的主板报价似乎并没有受到这个消息的影响。

上海

前一段时间的内存熊市，HY 64M一渡跌破300元大关，许多商家用屯货的手段，想稳住内存下跌的势头，致使内存价格又开始上扬，且上涨的趋势日益猛烈。但是国际市场的大势注定上扬不会长久。内存价格即将逐渐稳定，相信内存价格还会有进一步的下调。

Intel继续以采用新内核的赛扬Ⅱ主攻中低端市场，占取市场份额，同时高端PⅢ继续稳步下调价格，以迎接本周粉墨登场的P4。但是P4市场并不看好，先不论它的性能如何，就光它的天价就可以使大部人望而却步了。

硬盘市场还是比较稳定。原先市场上比较热销的硬盘价格出现了小幅上扬，其中迈拓的金钻五代尤为明显，20/30G的价格分别为1150/1550元 。还有IBM的30G玻璃硬盘，涨为1410元。也许这也意味着硬盘价格上涨的风暴即将来临！

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ 733EB	Socket370 盒装	1540
	PⅢ 600EB	Socket370 散装	1240
	赛扬Ⅱ600	Socket370 散装 0.18 微米	620
	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	600
	AMD TB 1G	散装	2700
	AMD TB 800	散装	1220
	AMD Duron 750	散装	680
	AMD Duron 700	散装	570
硬盘	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1030
	希捷 ST330630A	30G 酷鱼Ⅱ代	1220
	昆腾 20G	LM	1050
	昆腾 30G	LB	1040
	迈拓 30G	金钻一代 DMA100	1060
	迈拓 20G	金钻四代	1140
	IBM 41.1G	7200rpm 2M缓存 DMA100	1260
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	420
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	580
	ATI RADEON	32MB DDR	1950
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	耕升 GeForce 256-DDR	32M DDR	1750
	艾尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS,DDR显存	2880
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133芯片	850
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	930
	技嘉 GA-60XM7E	Intel 815E芯片组	1280
	联想 SXCE	Intel 815E芯片组	998
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1060
	华硕 CUSL2	Intel 815E芯片组	1320
内存	现代 HY-32M	PC100	180
	现代 HY-64M	PC100	280
	现代 HY-128M	PC133	560
	Kingmax 64M	PC133	350
	Kingmax 128M	PC133	700
声卡	[illegible] SV550	YAMAHA OPL3-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音波表卡	560
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64复音声卡	600
	Sound Blaster Live!	豪华 SB Live	1390
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2980
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3788
	Acer 57c	15英寸 超平面显示器	1370
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS 105G	1280×1024自动白[illegible]	1530
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	400
	华硕 50X	40X	420
	宏碁 40X	40x	360
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699

驱动热报

QUDONGREBAO

3dfx

2000年11月10日3dfx发布Voodoo4/5显卡最新驱动1.04.00 WHQL版For Win9x/ME。正式支持DirectX8的3dfx Voodoo4/5显卡驱动，修正了SimCity 3000运行时的一些错误，修正了Half Life/Team Fortress中的贴图问题，修正了高分辨率中的Re-Volt问题以及一些其他游戏中问题。

Creative

2000年11月12日Creative（创新）发布最新FastTrax显卡驱动工具包634a版For Win2000。Creative FastTrax驱动工具包包括nVIDIA公板驱动核心4.12.01.0634版以及最新推出的Creative Display Director 1.05.00.0033版。新的版本采用了雷管3(6.34版)驱动核心，支持Win2000操作系统，改进了安装模块。需要注意的是FastTrax只能用来升级。

Creative

2000年11月12日Creative（创新）发布Sound Blaster PCI128、SB 16 PCI、Ensoniq AudioPCI、Vibra 128、创新1370及1371芯片系列声卡最新套装工具包For Win9x/ME/NT4/2000。包括：Creative Mixer 6.04.00版，Creative Recorder 1.04.03版，Creative Playcenter 1.55.06版，Creative News 2.50.10版，Creative Installer 1.00.06版。强烈推荐拥有以上型号创新声卡的朋友更新此款套装工具包。

Logitech

2000年11月17日Logitech（罗技）发布全系列鼠标最新驱动9.22 build 60简体中文版For Win9x/NT4/2000。新加入了对Logitech多种新款鼠标的优化支持，这是简体中文版本，推荐大家下载！罗技鼠标的驱动和应用软件可以使用在其他品牌的鼠标上。

ATI

2000年11月19日ATI发布Radeon显卡最新驱动4.13.7041 Beta版For Win9x/ME。最新的Beta版本ATI Radeon显卡驱动，这款驱动包括了DirectX8优化支持。推荐用户更新。

本栏目信息由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集（所有信息截止到2000年11月24日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第1期\DRV\下。

Internet上的音乐革命

——网络音乐研究（一）

北京　白勺

媒介即讯息。

——马歇尔·麦克卢汉，《媒介通论——人的延伸》

引言

这样的东西是会产生的，然而它们还不是信息高速公路。

——比尔·盖茨，《未来之路》

1969年，冷战的温度达到了冰点，美国国防部为了能在爆发核战争时保障军队内部的通信联络，责令其下属的高级研究计划署（Advanced Research Projects Agency，ARPA）首次建立了一个由4台计算机互联组成的试验性的分组交换网络ARPAnet，当时，他们的目标是把美国军方分布在世界各地的计算机联接起来，使它们能够在遭受核打击的情况下，仍能相互传输信息和数据，保证美军的通讯系统不至完全中断。这个ARPAnet就是Internet的前身。

1986年，改革开放的春风吹暖了全中国人民的心，北京计算机应用技术研究所与德国Karlsruhe大学合作，启动了那个名为CANET（Chinese Academic Network，中国学术网）的国际联网项目，并于1987年9月20日22时55分，由钱天白先生向世界发出了一封标志着中国进入Internet的电子邮件“越过长城，走向世界。”当时，他们的目标是与国际接轨，尽可能多地获取国外先进的学术信息。

直至20世纪90年代，还几乎没什么人相信Internet这个冷战的副产品会在如此大的程度上改变全人类的生活，就连一向对信息产业有着敏锐洞查力的美国微软公司创始人比尔·盖茨，也是在1995年11月才宣布将把微软公司未来的重心定义在Internet上。没人敢说比尔的这一“宝”押得对不对，因为谁都知道微软公司正是为此而惹上的“托拉斯”官司。一个不争的事实是：截止1999年底，全世界的网络人口已经超过2亿，中国的网络人口也已经超过890万。

这么多的网民，不可能寂寞地、无声无息地悬挂在网上。本文试图研究Internet上的音乐现象。虽然城市音乐和流行音乐已经成为国内外民族音乐学家们“义不容辞”的研究方向，但迄今为止，还没有研究音乐的学者涉足网络音乐领域，其主要原因恐怕就是因为这个课题太新了，很多事情都还在发生甚至酝酿阶段，没有前人的观点可以总结，而自己“预言”一个结论又过于危险。更何况网络音乐研究的道路上布满了技术的陷阱，用过电脑的人都知道，技术这种东西总是会在关键时刻从软肋给你一刀的。

要研究网络音乐，必须具备三个条件：首先是要掌握音乐知识，其次必须具备相当程度的计算机和Internet知识，然后，当然还得受过音乐研究的训练。本文的“田野工作”和“案头工作”都是在电脑前完成的，大多数资料直接来自“当事网站”，大多数数据是通过E-mail向权威统计机构索取得来的。事实上，本文是在一种跨学科的知识交叠范围中开发新研究课题的尝试。问题非常明显，网上音乐已经是上亿人的音乐行为，我们不能闭上眼睛、塞上耳朵不予理睬——除非我们拒绝上网，否则，就得面对这个现实。

音乐的数字化和数字化的音乐

问题的关键是，原子不会值那么多钱，而比特却几乎是无价之宝。

——尼葛洛庞帝，《数字化生存》

这个题目本身就是技术性的，不从这里开始，我们就无法踏入网络音乐的门槛。

音乐是声音的艺术，没有声音，音乐就不存在。但是在人类历史的很长一段时期内，人们一直没有找到记录声音的方法，于是，音乐也无法被真正地记录下来。也许有人会在这里提出一个反证：乐谱。难道

乐谱不是长久以来音乐的忠实载体吗？我的答案是：不，不是的。“原子世界”的乐谱和“比特世界”的MIDI情况很相近，它们都没有直接地记录声音，而只是记录了用来触发声音的一些信号，从这个角度来看，按乐谱演奏的音乐家和按MIDI发声的音乐设备也同样很相近——请原谅我作这个比喻，他们都是对指令进行解码（DECODE），然后按照指令去触发声音。

第一个被大众接受的声音载体是留声机，美国的著名发明家T·爱迪生于1877发明了它。其后，随着人类技术水平的不断提高，硬胶唱片、虫胶唱片、钢丝录音、密纹唱片、盒式磁带……纷纷出现，在音乐被越来越忠实地记录下的同时，人们还开创了一个新的产业：唱片业。我们竟然可以把音乐记录下来大量生产——再去卖钱！这是一个多么聪明的想法！数不清的人因此发财或破产。

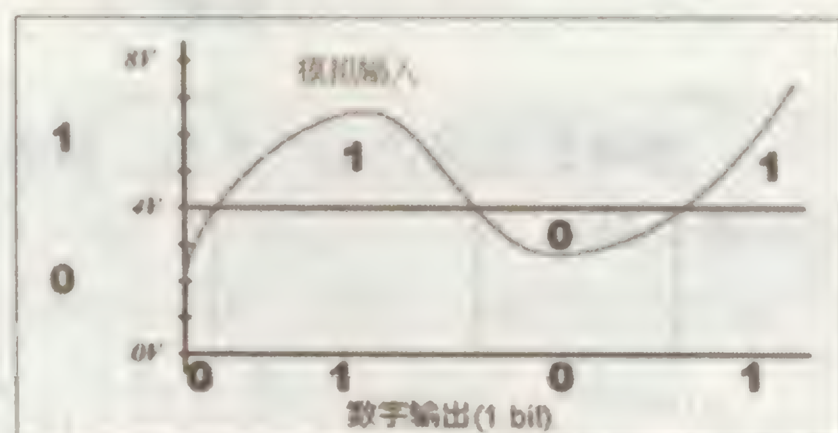


第一个被大众接受的声音载体是美国发明家T·爱迪生于1877发明的留声机

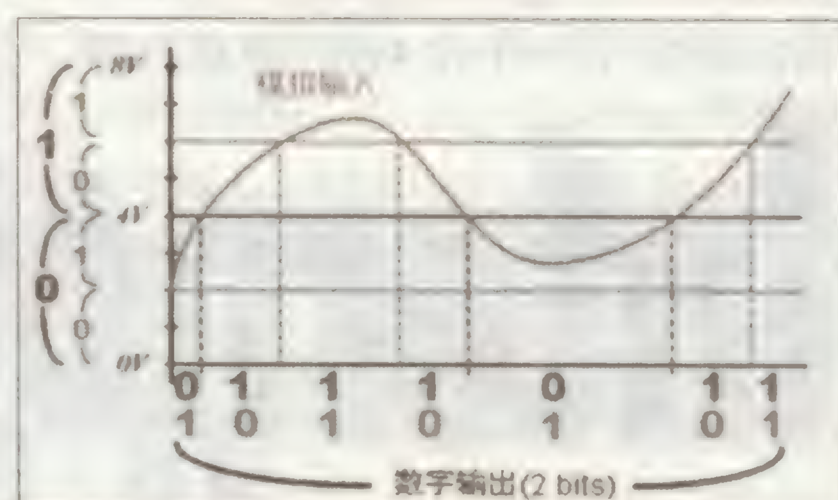
由于声音是声波通过空气对人的耳膜产生平滑变化的压力而被人脑所识别，所以大多数的电子设备也都仿照这一原理，通过电压来产生平滑变化的电流信号来记录或输出声音，人们将电子设备的这种用电压变化模拟声波变化的声音信号称为模拟信号。从留声机到密纹唱片，人们一直是在使用这种模拟信号来记录声音。但是计算机只认得0和1，因此模拟信号永远进入不了“比特世界”，我们需要把音乐数字化。

人们对数字音频技术的研究始于二十世纪四十年代，数字音频是通过将声波波形转换成一连串的二进制数字来再现原始声音的。实现这个步骤使用的设备是模/数（A/D）转换器，它给声波拍下许多个“快照”（即进行采样），每一张快照都记录下了原始模拟声波的某一时刻的电压值，将一连串这样的快照连接起来，就形成了声波的振幅。每一秒钟所拍摄的快照数目就称为采样频率，采样频率的单位是Hz（赫兹，即每秒钟多少次）。采样频率越高，就能够“捕捉”到越高频率的声音，但人耳的听觉范围是有限的，只能达到20-20 000赫兹，根据奈圭斯特（Nyquist）定律，如果我们用40 000赫兹的采频率进行采样，即可将人耳听觉范围内的所有声音“捕捉”下来。

除了采样频率外，数字音频中另一个重要的参数是量化精度，量化精度的单位就是比特。该数值决定了数字音频系统将采用多少个“台阶”来表示声波振幅的范围（即动态范围）。每增加一个比特，表示声波振幅的台阶数就要翻一番，并且增加6分贝（dB）的动态范围，同时数据量也要增加一倍。由此可以计算出，一个1比特的数字音频系统可以为我们提供两个台阶，即6分贝的动态范围。而一个2比特的数字音频系统可以为我们提供四个台阶，即12分贝的动态范围；3比特提供八个台阶，即18分贝的动态范围；4比特提供十六个台阶，即24分贝的动态范围……依此类推。如果我们继续增加bit数，则量化精度就将以非常快的速度提高（用数学上的话来说，这是一种指数增长关系）。我们可以计算出16比特能够提供65 536个台阶，即96分贝的动态范围，任何乐队所奏出的音乐都不可能超过这个范围。



用一比特的量化精度来采集音频数据



用二比特的量化精度来采集音频数据



三种量化精度分别采集的音频数据，证明量化精度越高，数字音频的还原度就越高

相对于模拟录音，数字录音的好处是显而易见的，例如：信号质量高超，易于编辑，复制时没有损失，没有磁带噪音等等。但是由于半导体技术的限制，直到70年代末才由日本和欧洲的几个公司开发出相对成熟的数字音频技术。

1980年是唱片工业一个值得铭记的年份，在这一年，唱片业的两巨头SONY和PHILIPS共同制定了音频CD的红皮书（Red Book）标准。该标准规定，音频CD

的记录精度为16比特，采样频率为44 100赫兹，按照这个标准生产出的音频CD所记录的声音，已经基本达到了人类听觉分辨能力的极限，因此在这之后的几年时间里，CD这个能以纯数字方式记录74分钟高品质音乐的、直径不到12厘米的亮晶晶的小薄片，以迅雷不及掩耳之势横扫了整个世界，在世人的一片目瞪口呆中把密纹唱片踢进了博物馆。

虽然CD的出现导致了音乐在传播领域被十分彻底地“比特”化，但是我们还是很难将如此大量的比特在Internet上传输。举例来说：1分钟CD音质的波形文件（16比特，44 100赫兹，立体声），要占用10.5M字节的存储空间，即使在最好的线路条件下，以近年才开始流行的56kbps的调制解调器进行传输，也需要半小时左右才可以完成。谁愿意为了听一分钟的音乐而等待半小时？将音乐数字化还远远不够，我们还需要数字化的音乐。

MOD——网络音乐的开山之石

MOD是一种源于早期Amiga5电脑的音乐格式，发明这种音乐的人是一些同时精通电脑、音乐和数字音频技术的超级天才。专业圈里的音乐家很难想象竟然会有人愿意用如此复杂的方法来制作音乐，但直至今日，仍有很多人乐此不疲。

MOD是一种将采样音色和发声信息结合在一起的音乐格式。每一个在MOD音乐中使用的音色都是一个采样，然后作者会编辑一个信息来触发这个采样，演奏出音乐。举例来说：一个MOD音乐的制作者要作一首曲子，曲子要使用的乐器包扩吉他、钢琴、萨克斯、二胡和塔不拉鼓。他需要先对这些乐器进行采样，采样并不需要太多，只要把音乐中需要的音符采集下来就行了。如果在音乐中的钢琴声部只用来演奏小字一组的C和弦，那么他就只需要采样C1，E1，G1三个音。采样后，这个音色会被放入音色库里，在乐曲中，每一次钢琴奏出的C和弦，其实都是由一个信息来触发这三个音的采样发出的。



古老的AMIGA电脑，但在当时却算得上功能强大

由于使用了音色采样的技术，与传统的波形文件相比，MOD文件的“体积”是十分小巧的，一般来说，一首5分钟左右的MOD乐曲，只需要500kB左右的存储空间。小巧的体积很利于MOD的文件在网络上传播，理所当然地，从BBS到Internet，MOD音乐成了早期“网络居民”的至爱。

MOD音乐的效果很不错，由于所有的音色采样都存储在文件中，具有欣赏“设备无关性”：只要有一块标准声卡，听到的效果就大致一样。但MOD音乐也有一个致命的弱点：操作繁琐，制作难度大。你必须同时精通电脑和音乐技术才能够进行制作，而且必须对电脑及MOD有一定的了解才能欣赏，这一点无疑在很大程度上妨碍了MOD的普及。在当时来说，MOD音乐的欣赏者们“票友”气息很重，他们在欣赏的同时也会尝试自己制作，并通过网络互相切磋及交换采样音色。当然，这一切都是不带有任何商业色彩的。

MOD音乐的制作者对技术和音乐同样爱好，他们在享受音乐的同时也在享受着以高科技制作音乐的成就感。MOD时代（八十年代末至九十年代初）是一个高手的时代，但毕竟世上的“高手”不会很多。

MIDI——音乐爱好者的网络游戏

MIDI这个词是当代所有了解电脑和音乐的人都耳熟能详的，它在某种程度上已经成了“电脑音乐”的代名词。实际上，MIDI本身只是Musical Instrument Digital Interface的缩写，意思是音乐设备数字接口。这种接口技术的作用就是使电子乐器与电子乐器、电子乐器与电脑之间通过一种通用的通讯协议进行通讯。MIDI系统其实也是一种网络，网络的各个部分通过专用的串行电缆（MIDI线）连接，并以31.25kbps（比当前最快的调制解调器速度稍慢）的速度传送着数字音乐信息。

MIDI文件是用来存储音乐信息的计算机文件格式，它本身并不会发出任何声音，只是包含着一些控制MIDI设备发声的指令。MIDI文件很象是乐谱，只不过包含了比乐谱更为详尽的信息。比如说，MIDI文件会告诉一台MIDI设备：第一通道，第2号音色，用100%的力度奏出一个升F大调的导13和弦，持续12拍，加上30%的颤音。但它自己并不会“唱”出这个恐怖的合弦。不过，尽管如此，人们还是习惯性地把MIDI文件称为MIDI乐曲。

早期的MIDI设备除了都能接受MIDI信号之外并没有统一的标准，尤其是在音色排列的方式上更是“随心所欲”，同一首MIDI乐曲在每件MIDI设备上都可能发出十分不同的声音：同样是第一通道第2号音色，设备A可能是钢琴，而设备B可能是爵士鼓。这对于MIDI文件的交流极为不利。

于是著名的日本ROLAND公司于1990年制定出它称之为GS的MIDI标准。GS标准是在ROLAND的早期产

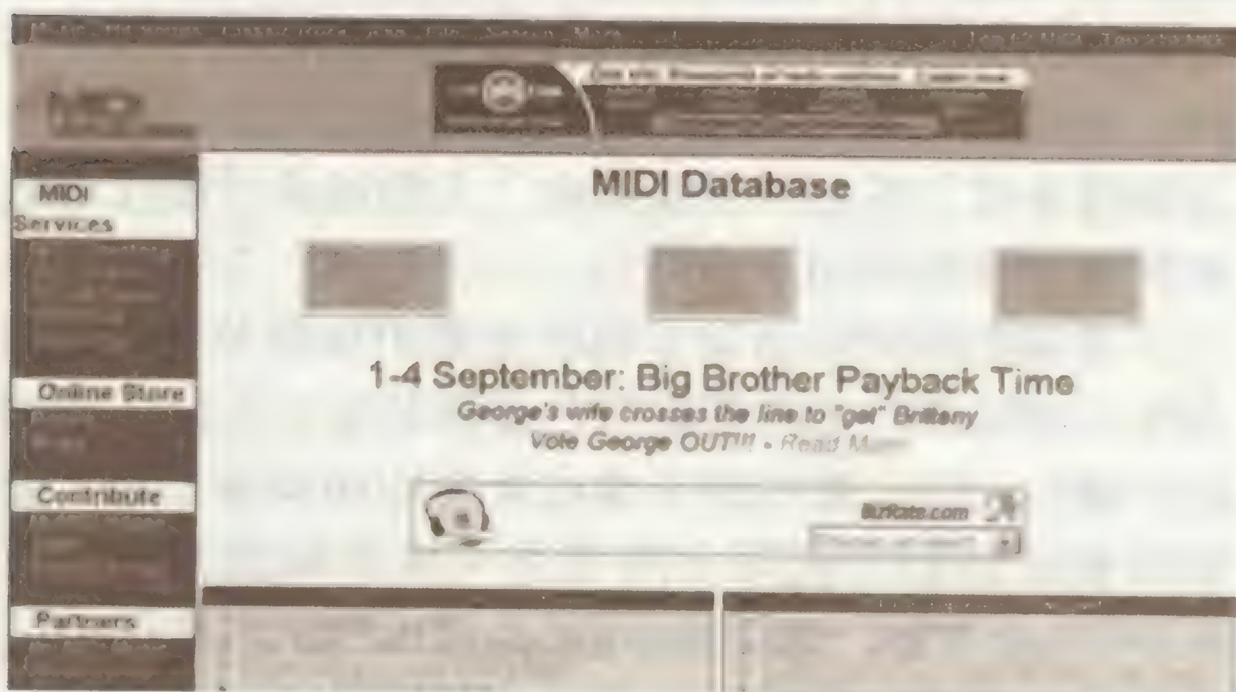
品MT-32和CM-32/64的基础之上，规定了MIDI设备的最大同时发音数不得少于24个、鼓镲等打击乐器作为一组单独排列，128种乐器音色有统一的排列方式等等。1991年，世界各国的MIDI设备制造商对GS标准进行了一些修正，制定了通行至今的通用MIDI（General MIDI简称GM）标准。至此，凡是按照GM制作的MIDI文件在符合GM标准的MIDI设备上播放时，其效果基本一致。


日本ROLAND公司最富胜名的GS/GM音源，在90年代初一度成为业界标准

由于只包含控制指令而不包含任何声音采样，MIDI文件比MOD文件还要小巧得多。一般来说，一首5分钟的MIDI乐曲只有十几到几十kB，更加方便在网上传播，再加上GM标准刚好在多媒体和Internet两排巨浪到来之前站稳了脚跟，因而自然就站到了浪尖上。MIDI成了网络音乐的主宰。

在网络音乐的MIDI时代（1992至今），更多的网民加入了进来，Internet上也渐渐形成了一些社区性质的音乐网站，供网络音乐家们探讨技术和互相吹捧。如著名的http://www.midifarm.com，这个网站有网民们制作的上万首MIDI乐曲，讨论关于MIDI的一切话题；http://www.prs.net/bach.html，这个网站收集了巴赫的爱好者（当然同时也是MIDI爱好者）制作的几乎所有巴赫作品的MIDI版本，一些作品制作得相当精致；而在http://www.mididb.com，你能找到所有最近流行音乐和影视歌曲的MIDI文件。

与MOD相比，MIDI的制作要简单得多：你不需要进行任何采样工作，因为所有的采样都由计算机厂商制作好装到你的多媒体电脑里了。软件的操作也很容易，只要你认识五线谱，就可以用鼠标器将音符输入到电脑里。因此，大批对音乐有兴趣的电脑玩家加入了进来，将无数的MIDI文件发上了Internet。



在MIDIDB上，你能找到所有最近流行音乐和影视歌曲的MIDI文件

MIDI时代的网络音乐家们绝大多数是非功利性的，他们只是渴望自己呕心沥血制作出的音乐被欣赏，被认同。而Internet将这一过程加速为光速，将它与欣赏者的距离缩短为欣赏者与电脑屏幕的距离。对此，他们感到十分满足，并以更加勤奋的创（制）作做为回报。

但光有激情并不能做出好的音乐，更何况MIDI制作是一个需要专业训练才能掌握的技巧。但是，受过专业训练的人往往又不愿在网上发布他们的作品，因为这种行为不会带来任何经济利益。所以，MIDI时代的网络音乐出现了一个很有趣的现象：一方面是十分繁荣，你几乎可以从网络上找到任何世界名曲的MIDI文件，从维瓦尔第的《四季》到迈克尔·杰克逊的《颤栗》；另一方面，音乐制作水平良莠不齐，在电影《泰坦尼克号》最热的那一段时间里，我去过的几百个网站分别使用了几十个版本的《我心依旧》的MIDI来做背景音乐，绝大多数只演奏单弦律，而且节奏不够准确。最后，我不得不把浏览器的背景音乐功能暂时关闭，以免它们损害我的音乐审美能力。

当然，也有一些专业的音乐人，他们在Internet创建自己的主页，发表自己的作品，打起了“网络原创”的旗号。其中，较富代表性的人物是Michael D. Walthius，他的主页名叫“赛博空间的音乐”（http://www.keybdwizrd.com），始建于1996年，至今已经有120多万人次访问。Michael D. Walthius是一位专业的音乐家，6岁开始学习钢琴，在大学时代主修过钢琴和作曲，并为洛杉矶的一支摇滚乐队作了6年的键盘手。现在，他经常为电台、电视台、多媒体节目和电子游戏制作音乐，自己也出过CD专辑。但他仍致力于把高品质的原创MIDI音乐带到Internet上。Michael D. Walthius的音乐在网络上流传甚广，他本人也被很多网络音乐人视为偶像。


Michael D. Walthius 此人是最著名的网络原创MIDI音乐家之一

MIDI文件以其小巧的体积成为网络音乐的绝佳载体，但它的缺陷也是显而易见的：人类丰富的音乐形态并不能完全使用MIDI事件来表达。MIDI作为网络音乐的一个重要组成部分，还会存在很久，但对于广大的音乐受众来说，MIDI的表现力还太差，局限性还太强，只能是音乐爱好者们的网络游戏。（待续）

防黑反毒

——e时代的新挑战

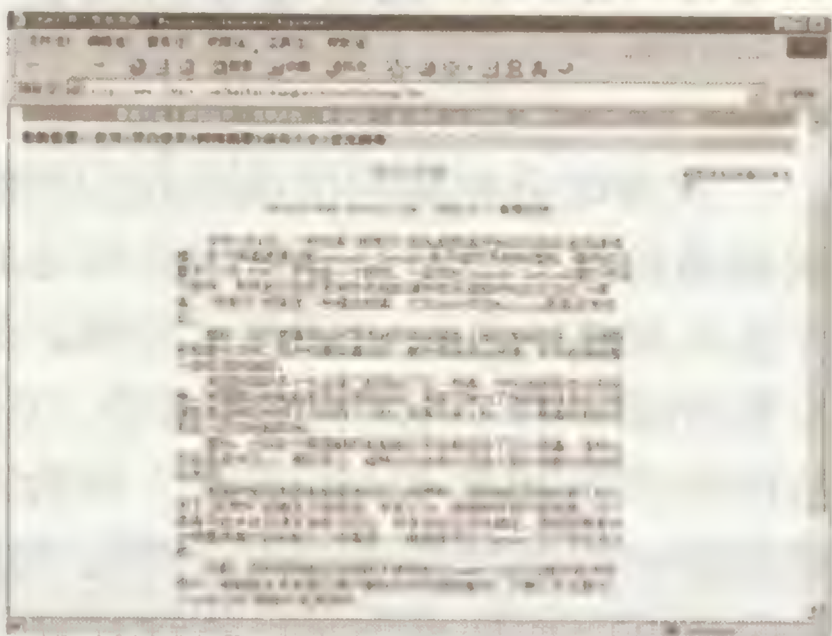
上海　陈玮

长期以来，对个人信息安全威胁最大的莫过于电脑病毒了。然而，电脑病毒毕竟只是一种软件，人们对它的破坏性已经谈虎色变，那么黑客？假如你的电脑被“黑”了，那就意味着有人可以在你的电脑上做任何他想做的事情。

1999年上半年，通过Internet传播的四种病毒（happy99、CIH、Melissa、ZIP-explorer）造成了76亿美元的巨额损失。这一数字是此前4年所有病毒造成损失的总额。更有甚者，一句“I Love You”通过互联网横扫全球，在短短的数天之内仅“爱虫”这一种病毒就创下了65亿美元损失的空前纪录。

电脑病毒的危害越来越大，最主要的原因恐怕不是哪一个病毒有多么厉害，而是电脑网络的蓬勃发展为病毒的传播提供了空前便利的媒介。

病毒是寄生于速度的物种，互联网的速度赋予它巨大的能量。在单机时代，人们并不十分在意被炒得火热的病毒，对于单机用户来说那还是十分遥远的事情，那时病毒主要的传播介质是软盘。即使是十分流行的病毒，从国外传入国内一般也需要几个月的时间。人们只要记住在使用软盘时先进行病毒扫描，就可以在很大程度上避免病毒的感染。而网络使病毒得到了前所未有的进化。还记得那个“Melissa”吗，这个“小姑娘”在病毒家族中率先完成了自己的“互联网转型”。1999年3月26日，Melissa从制作者的电脑出发，短短的17个小时内，在300多家企业，至少10万台电脑上留下了自己的足迹。其后出现的爱虫病毒很快使得这一成绩黯然失色，它在一天之内就产生了数十个变种，席卷了整个互联网。



今年10月27日，世界最著名的软件制造商美国微软公司遭黑客袭击，连日来在全球引起了一系列的轰动。从技术到法律，各界专家和普通民众纷纷发表感想。黑客侵入微软网络长达12天之久，在这段时间内，他有充裕的时间和机会对微软公司的核心机密——软件源代码进行压缩和拷贝。源代码是电脑程序的基本结构单元，微软的源代码包含了Windows操作系统等重要软件产品的设计蓝图。黑客窥探到微软高层机密的事实清楚地表明网络安全存在的漏洞远远超出了人们的想象。

据《纽约时报》报道，在此次袭击微软的过程中，黑客是通过向一名正在办公地点外工作的微软雇员电脑中放置QAZ病毒，从而潜入公司的电脑网络并在那里设立新帐户，由此得以访问微软网络资源。QAZ病毒看似普通电子邮件上的附件，一旦用户打开该附件，它就会自行复制，取代用户电脑中的视窗笔记本软件，给黑客打开进入用户电脑的“后门”。

不难看出，与过去多年的单机时代不同，互联网虽然带来了沟通与信息传递的便捷，也使个人信息安全面临着更加复杂、更加严峻的挑战。微软遭黑客袭击的事件也再次表明，信息安全已成为互联时代不容回避的话题，而且病毒和黑客在技术上的结合也越来越密切，黑客是从个人安全防护这样一个薄弱环节通过病毒的植入达到突破系统整体防御的。

在我们为病毒和黑客的危害而惊叹不已之余也应该提醒自己，惶恐是无济于事的，想方设法迎接挑战才是唯一的出路。有一句民间俗语叫：人吃五谷杂粮，哪有不生病的？医学的发展为我们创造出了许多防病治病的好办法，计算机技术的发展同样也为个人电脑预防病毒和黑客提供了许多有效的措施。所以，我们大可用一种“平常心”来看待互联时代的个人信息安全问题。

互联网本来就是一把双刃剑，它既是病毒蔓延的媒介和黑客攻击的通道，也是我们铲除病毒和与黑客展开周旋的阵地。更重要的是，我们需要提醒自己，互联时代就必须使用与其时代相适应的反毒防黑工具。观念的转变和更新是至关重要的。

那么，什么样的防护系统才能算得上互联时代的个人信息安全卫士呢？

1.应该具有良好的免疫机理，以便在接踵而来的病毒和黑客面前保持自身的纯洁性。

2.应该具有完备的实时监控能力，随时发现系统中的异常情况并采取适当的措施。

3.能够对众多的已知和未知的病毒以及外来的可疑代码做出防范性的措施。（下转64页）

网海大捞书

湖南 YU

说起来互联网还真象一个大海洋，既有海一样绚丽多姿的纷呈异景，更具海一样的博大胸怀和万千气象，无论是想在情感的港湾寻觅友情、爱情，或是开辟一个新大陆建立自己的个人天地，还是自由遨游打捞五光十色的奇珍异宝，它都不会让你失望而归。难怪被喧嚣高速的生活弄得有点压抑的我们会流连其中乐而忘返了。现在，如果你是一位喜欢看书的朋友，就让我们一起升帆启航去这海洋中尽情探寻一番吧！

航海日志第一天 黄金海岸

经纬度 http://goldnets.myrice.com

万里无云的好天气，灿烂的阳光下白帆闪闪发亮，船在这称作黄金海岸的海域下了锚。你一定了解将一本深深打动自己的好书推荐给朋友然后彼此分享体验的那种充盈快乐，对于我同样也是。“黄金书屋”无疑应该是我们加入收藏夹的首选，现在网上的书站虽然林林总总多得令人眼花缭乱，名字也都挺好听，然而进去一瞧就不禁让人产生一种想法，它们怎么这么象一个树上的果子呀，有一次抱着一探究竟的念头连着登陆了几十个网站，可是几乎没有感觉出什

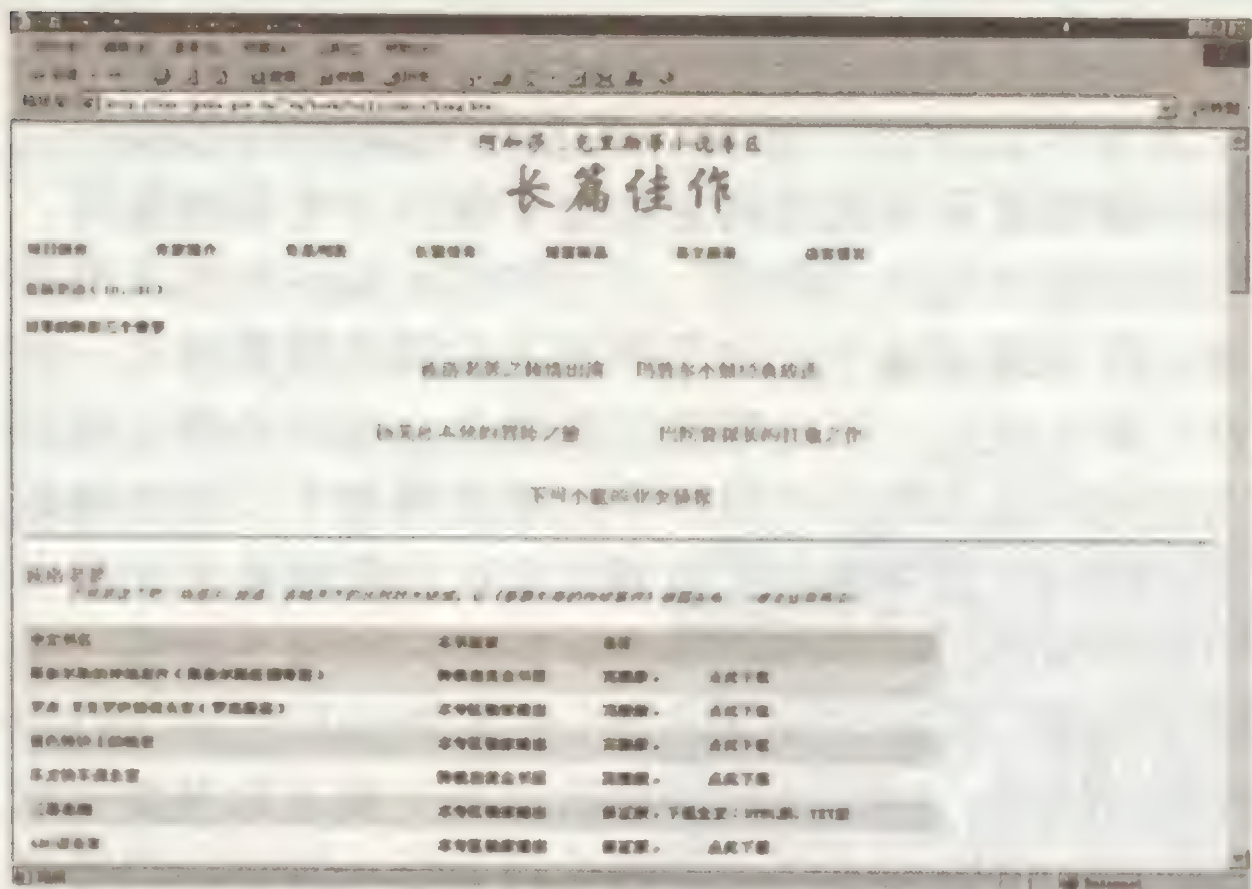


么区别，书目的重复既然有一定的必然性，就更有在其他方面下功夫的理由。黄金书屋做的就称得上巨细无遗、卓然出众了。当然，首先它足够大，也就是说书目相当全面，古今中外十九个大类包括网上现有的大多数书都明晰地分类列出便于查找，在作品前附有作家的简介、引子、书评和相关作品，还有人气指数即标出了阅读次数，而评论区则可供读者交流，这些细致独到的地方都予人以亲切的印象及使用上的切实和方便。同时它的版面制作整洁大气，各个板块相当有特色：“文化新闻”及时带来最新热门的业界资讯；新书和连载自然是少不了的；至于作品、作家、原创这三项TOP100，不论其是否具备真正文学上 价值和意义，对绝大多数读者而言它无疑提供了一种非常有吸引力及趣味性的引导；另外还有诸如“旧书交换”这类的有益尝试；最后值得一提的是它开通了自己的特别聊天室、更为热门书籍设有专门的聊天室供你畅所欲言。除了处于测试期间的新版速度稍慢的不足外，黄金书屋在已淋漓尽致地发挥自身“大”的优势的同时，还体贴人微地做到了细节上精益求精的“小”，各个亮点板块都不同程度地方便和引导了阅读，促进、加速了交流。从而很好地依借网络的最大特点“交互性”使阅读成为了一件更快捷、更简单、更富乐趣的事情。

航海日志第二天 阿嘉莎.克里斯蒂湾

经纬度 http://www.tpsha.gov.cn/~wu/book/tuili/chris/long.htm

黄昏时分刮起的信风让我们的船偏离了航道，不期而遇的这个小湾在夕照中显得分外美丽。如果你至今还不知道阿嘉莎.克里斯蒂是谁，或者只接触过她的少数作品，那么你的运气真好，因为那意味着通过“阿嘉莎.克里斯蒂小说专区”你会发现，在文学的国度里有一大片新的奇幻迷人的森林正等待着自己去探险去领略。而如果你早已在这片森林中感受过一次又一次的迷失兴奋，到“专区”看看也一定会有新的收获和惊喜。克里斯蒂的书远超所谓侦探小说的境界，于高度和谐且极为迷人的布局、人物、情节、结构外，更因其对真实人性的自然把握及摇曳多姿的语言而具备了纯文学上的价值。在这个“专区”你可以看到她约六十余部的长篇作品（总数为六十八部），剩下的亦在陆续连载中，几乎每本都或多或少会带给你探析“未知”的兴奋和体验“人性”的愉悦。其他作品包含在“短篇精品”“英文原著”两个栏目，刚接触克里斯蒂的朋友可到“作家简介”、“作品列表”

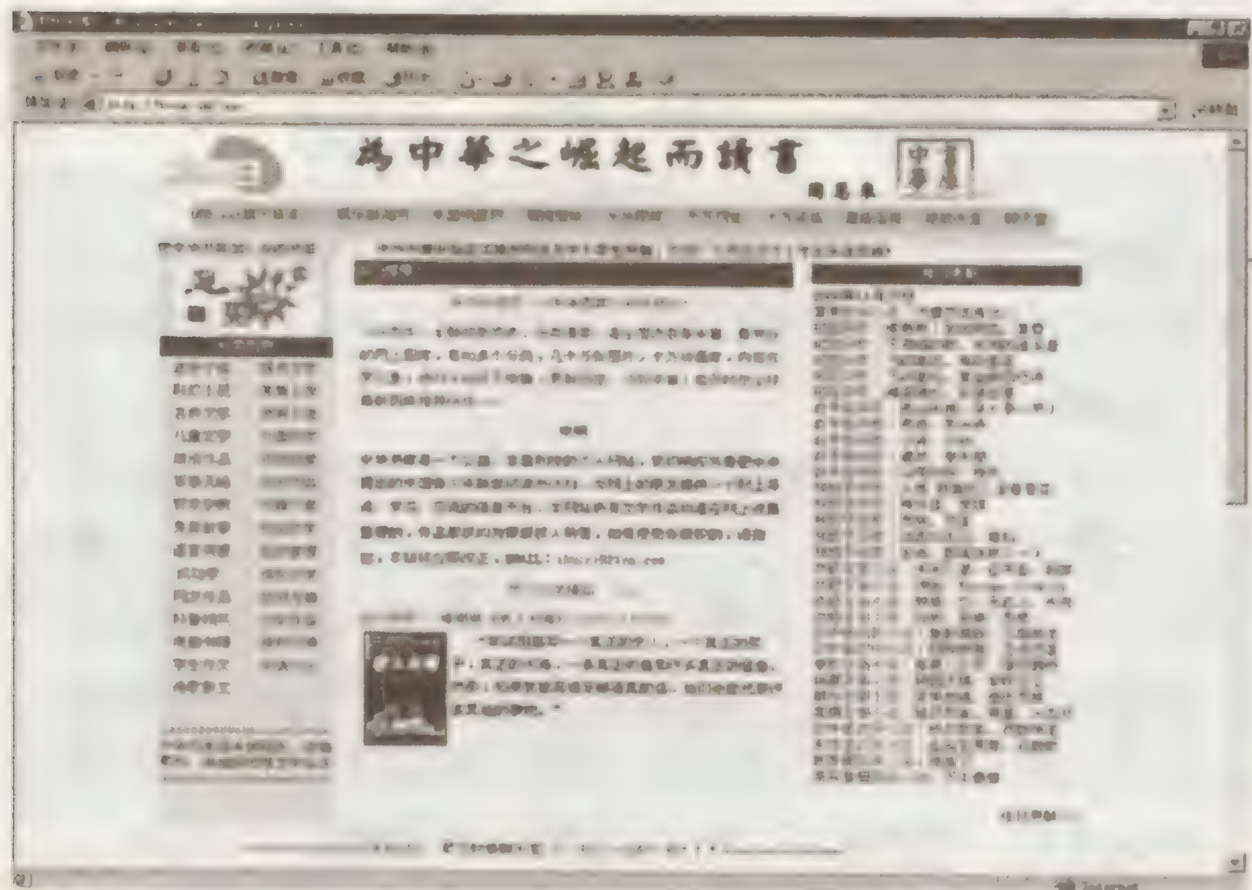


作初步了解，“访客留言”和“评论坛”则是“破案”经验丰富的老手畅谈高见的好地方。该站的网页风格简单明快而不失清秀可人，一目了然的分类布局、恰到好处的指引注释、方便应手的链接层次，无形中使得读者的访问效率提高不少。除了这些，每部完成作品都提供下载（有些还有TXT.HTML两个版本），种种为读者而考虑的真诚，都让人由衷叹服站长琵吉的敬业精神和热忱心态。可以说作为一个看不到广告（相信是非不能也，是不为也），只是出于对一种热爱的执著而建立发展的个人站点。无论是资源的质量、制作的水准、可观的人气都显示，“阿嘉莎.克里斯蒂小说专区”在其领域内确实做得令人意外的出色。

航海日志第三天

中华岛 http://book.ok8.net
大唐岛 http://www.dtnets.com
亦凡岛 http://www.shuku.net/novels/cnovel.html

经过一天的乘风破浪，船来到了一片群岛海域，眼前的三个岛屿在月光下交相辉映。“中华书库”、“大唐中文”、“亦凡公益图书馆”都在赏心悦目的



界面和充实丰富的内容的相同基础上构筑了自己风格出众的网上“数字化藏书殿堂”，是另外三个你不应错过的一流书站。典雅清丽的“中华书库”作为追日系列站一个突出的优势是“快”，这可以在浏览网页时感觉到，也可以从下载速度上看出来，十几次相同内容的下载对比的个人经验是让我们感觉到“中华书库”每秒字节下载数一般比平均水平高1—2K。它号称2G的藏书分布在满满当当的二十四个栏目中，特色栏目如：“得奖文学”包括了几届诺贝尔奖得主的作品集；“书籍下载”专门提供武侠科幻等很多热门书的高速下载；“世纪文摘”中收集整理了十几个专题上千篇很具可读性的优秀文摘。

气度雍容的“大唐中文”则可谓“博采众长、有容乃大”，庞大而有序的链接体系既提高了自身的访问量，又免除了读者来回找书的奔波之苦。大唐的藏书也相应十分丰富，美中不足在于有很少一些是无效的空链。它最突出的栏目是“军事知识”和“武侠经



典”。其中“军事知识”分为“世界军事”、“中国陆军”等六个大专题，包括几千篇精选的军事主题文章。文章内容有回顾风云人物、历史名战、揭示珍闻、剖析事件、介绍武器等，整体内容相当充实可观。至于“武侠经典”栏目也很系统。除了作家介绍和作品评论两个板块外，作为主体的作品集收藏十分完备，共有四十几位作家，就我所熟知的金庸、古龙、温瑞安来看都收有全集。看来他们的忠实读者到了这里，大概都要疯狂下载好一阵子了。总之，如果你是一个军事迷或者武侠狂，去“大唐中文”看一看，相信你一定会满载而归。

关于“亦凡公益图书馆”，最值得称道的无疑是它号称“只要亦凡公益图书馆存在一天就不会停止”的“亦凡图书馆征文大赛”。这个以推介中文文学作品，造就中文文学新人为宗旨的中文原创作品大赛迄今已良好运作到第七届，以其规则的完善、奖金的设



置、题材的开放和参赛者的自由度而论在现在的中文文学网络上都首屈一指。它的相关板块相继建立，除原有的十几个颇具特色的主题聊天区外，最近又开设了作家专栏，与大赛互相呼应的《亦凡文学报》也于九月二十五日创刊。无怪乎人气高涨、影响日甚。不知是因为"厚积"必"薄发"，还是拥有欣赏能力本来就相应地意味着拥有一定的创作能力，爱"读"的人或多或少都有一些"写"的冲动或行动，如果你也是，那么"亦凡公益图书馆"绝对是你小试牛刀大展才华的好地方。

航海日志第四天 超星新大陆

经纬度 http://www.ssreader.com/

晨光微熹，旭日将海面洒上一片金光，我们的船正在晨风中轻快行驶，突然从主桅传来了望手兴奋的喊声："大陆！新大陆！"

38个分类馆，藏书十多万册、平均日更新五百本以上，用这几个数据和海岸海湾岛屿的数目比一比，我们不得不承认，"超星图书馆"的确堪称当今网海数字图书馆中的新大陆。相对于先天必然受到版权、输入方式等诸方面限制的免费书站，拥有一套可行的



版权解决方案及图书数字化技术，拥有国家图书馆等作为合作伙伴的"超星"实在是有其不可比拟的优势，到超星看书先要到它站上下载一个专用浏览器，然后就可以免费"阅读"了（那样一页一页读真得很累，因为我试过）。如果你想下载阅读则要购买一张百元面值能在一年内随意下载的卡。有关的具体操作在超星网站上都有详细指导。我觉得对于以欣赏娱乐为主的网上读书朋友，前面游览过的那些站点的藏书和更新量已经可以很好地满足需求。而对于想看一本特定书籍，或是想找某一类专门资料的朋友则可以去超星看一看。特别是那些象我一样一日不看书心里就怪不得劲的朋友，会真正感受到生活在数字时代的幸福，不用再跑图书馆在家中指点之间便可坐拥书城。

夕阳西下，晚风轻送，我们的船已回到港口，衷心希望我们的这次航程经历能为爱读书的你在网海遨游提供一丁点参考，同时向你的猫问好，祝她永远静若处子、动若脱兔。

（上接61页）

4.有能力随时实现系统内外阻隔，防止来自外部的破坏行为和有害信息。

5.能够对入侵者进行跟踪和分析。

总之，在互联时代，个人信息安全的概念已经从简单的防病毒发展到了防病毒与反黑客相结合，相应的信息安全产品也陆续推出。时下，反病毒软件的确不少，功能差别也都在伯仲之间，但有些反病毒软件安装以后，系统运行效率就会明显降低，其原因就是防病毒软件对系统资源的消耗过大，且功能单一。值得一提的是上海创源计算机信息安全有限公司的"安全之星 1+e"，它是按防黑加反毒的概念来设计，将杀毒引擎和防黑引擎合二为一，并且将病毒特征码和安全规则特征码两个数据库合一,值得一试。



互联网带给我们的既有方便、快捷，也有危机和麻烦，这很难简单地用"好"还是"不好"来断言。实际上，互联网只不过是把我们带入了一个新的时代。新时代的问题必须用新的观念和方法来处理。对于个人信息安全来说，我们则必须意识到从单纯的"防病毒"到"反黑"的转变。



数字化历险

网络的距离

北京 leon3000

网络究竟离我们有多近？有人说一尺，有人说一丈，具体的谁也说不清。

前些日子一位朋友想让我帮他买一个二手的Play Station，可是我跑了几个二手市场，都没找到合适的。无巧不成书，后来有一次上网时无意发现了网易的网上拍卖，就进去用网站提供的搜索引擎一下搜索到了很多与PS有关的物品。略一浏览，居然有人要价860元出售自己的PS2。这可是现在性能最好并且也是最昂贵的电视游戏机啊，市场价格：3600元。

急忙招来朋友商量，一谈之下他心动不已。最后打算放弃300元买二手PS的想法，改买PS2。但又苦于一时拿不出那么多的cash，于是我帮他出主意，干脆把他那个刚买的索尼Discman卖了吧。他虽然有些不太情愿，但是一想到PS2的诸多好处，就委屈求全了。

于是朋友把Discman和300元钱给了我，叫我全权负责买PS2的事宜，说事成之后把他的那台土星机给我。哈哈！顿时动力大增。随后几天，我四处奔波，可那个Discman就是卖不出去，不是不需要，就是出价太低。为了土星，我一定要想办法。

一上网想起PS2的信息不就是从网上来的吗……

进了网易的网上拍卖，我就开始注册了。注册挺麻烦：要求身份证号，需要填入真实的地址、真实的姓名、E-mail……这倒不奇怪，买卖东西自然要如实告人吗。

之后我把Discman包装了一下，并照了一张特写，四周摆上各种配件。兰色的桌布配上紫色的Discman，简直就是真正的广告图片，不错，不错！好在我学过视觉传达设计呢。随后用扫描仪把洗出的照片扫描到了电脑中，贴到了网上。于是：

> 物品名称：索尼Discman（马来西亚产）
> 目录分类：略
> 提供数量：1
> 起始价位：550（元）
> 加价单位：50（元）
> 保留价：850（元）
> 物品描述：本人因有事缺钱，急需出手，配件齐全

拍卖信息跃然于网喽。

我写完后，为了能更了解物品的拍卖情况，在“每当有新价时E-mail通知”打了一个勾。好了，现在所要做的唯一的一件事就是等待。再去看看那个PS2，不错，价格只上涨了一点，刚刚890元。

过了一天我再上网时，看见Discman已经有人出价600元了。再看了一下PS2，涨到了920元。这怎么行，卖了discman加上朋友那300元也才900元，难道要我贴20元？不行，不行，再等等。又过了一下午，我再上网时，见有人出700元。估算一下，呵呵，连我的回扣都有喽，何乐而不为！于是与他取得了联系，当天就把他约出来了。

可能是由于我电视购物看得太多的缘故吧，我把那个Discman说得天花乱坠。那位买主试了一下，也很满意。于是一手交钱一手交货。攥着手中的700元钱，心里真是激动……

我以百米飞人的速度来到学校的机房，看了看那个PS2，还好，才涨到950元。成交了我还可以拿50元回扣。事不宜迟，我当天晚上就用电话联系到了卖主。他开始有点不太情愿，想等价再高一些。于是我就用我那三寸不烂之舌对他进行了“狂轰乱炸”，在我汹涌的口水攻击下，他终于招架不住了，最后我们以1000元的价格成交。唉，回扣没喽！最后约定第二天交易。

一切都好了，土星也快要到手了。心下一细想，不对，哪个会用1000的价格卖3600元的货，他是不是疯了？还是货有问题？带着疑问我又上了网，查了一下卖主的信誉度，还是挺高的嘛，看来卖主在网上的交易还没有欺骗过别人，于是我放了心。

第二天，我在约定的地方见到了卖主。得知他是因为要出国，PS2不能带走才低价出手的。我当着他的面在宿舍里试了一整天，并没有什么问题，于是我放心地把1000元钱交给了他。

朋友请我吃了一顿美餐，并对我的办事效率和能力大加赞赏，但对土星机的事却只字未提。骗子呀！

以前铺天盖地的报道说我们进入了网络时代，网络进入了每个人的生活，但是从来到没有真正感觉到。直到这一次的网上交易，才发现原来网络真来到了我们身边。

应用心得

"中西"联手共收邮件

湖北 若丁

作为一个老网虫，在网上呆久了，必然拥有几个免费信箱，订阅大量电子杂志，另外也是新闻组、论坛的常客，因此每天就有很多Email，选择一个合适的收发软件就是必然要考虑的事。Outlook Express是一款功能强大的邮件收发软件，它是随IE搭配而来的，因此，它可能是很多网友首先用过的邮件收发软件，它在我的硬盘上统治了相当长的时间。它同时具有收发电子邮件和订阅新闻组的功能，其强大的邮件规则可以让我们有选择地下载自己所需的邮件。但由于目前免费信箱的服务器经常出现不稳定的情况（没有给人家缴钱，只好忍忍吧），OE收信时只能逐个信箱收取；如果遇到某个服务器发生问题，OE经过一定时间接收不到信息，就会出现"等待"提示框；收信时，中途没有反应，你想终止它都不可能，它还要忠心耿耿地完成手上的工作才肯罢休。每次上网，它都浪费了我很多宝贵时间。我预先没有办法知道这些免费信箱的服务器什么时候工作正常，当然PING一下，可以即时了解一下服务器的工作状态，但每次都经历这个过程必然要浪费一定的宝贵时间，也就是OE的单任务工作模式直接影响我的上网工作效率，但我又不能抛弃它，因为新闻组我还得靠它。好在一款国产软件FoxMail帮我们一把，这个1MB多的软件也能帮我们完成OE的绝大多数功能，特别是它的多信箱（帐户）同时收取和多信箱同时发送这一功能特别实用，F4同时收取多个信箱，F5同时发送多个信箱，这样就看着Modem去忙吧。但是它的"远程邮箱管理"虽经张小龙先生的多次更新，仍然是难尽人意，远没有OE的"邮件规则"让人用着方便，因为它要在线收取信箱邮件头来决定各个邮件是否收取，在绝大多数情况下，它是得不偿失的，也就是不如把信全部收回来还省点时间，除非碰上几百KB的邮件；另外它不能订阅新闻组也是一个不足之处。当然要让这么小的软件完成那么多功能也太为难人家啦，再说它还是免费软件，不像一些功能不怎么样的软件动不动还要你化10、20元去注册。

但仔细分析一下，这两款软件的功能是有一定互补性的，何不同时使用这两款软件来收发邮件呢！当然这得有一个前提：你的信箱必须职责分明。比如A信箱是重要的私人信箱，一般没有垃圾邮件，就用FoxMail收吧！B信箱是订阅电子杂志的，有的邮件不是每天都想看。想收用FoxMail；不想收，就用OE的邮件规则将这些邮件从服务器上删除。C信箱经常出现在新闻和论坛中，因此经常收到众多垃圾，有什么赚钱的？在OE中设置邮件规则将经常出现的垃圾邮件删除。当然也可在两个软件中设置好信箱，在收发之前再决定用哪个软件来收发。总之上网时，OE最起码可以接收新闻组。经过这样设置后，两个软件同时工作，但是可能同时连接、收发多个信箱，我原先收信要用15分钟才能完成的工作，现在它们协同作战，只要5~6分钟就可完成任务。

既然要用两个软件来收发邮件，那就要求它们有些数据要共享，这样才便于有关数据的交流，如：邮件、信箱、通讯簿。

1.邮件的共享

将OE中的邮件导入FoxMail中。只需将OE中的邮件拖到桌面上，生成一个以主题内容为文件名（如主题为空，则为"邮件1"，以这样的次序命名）、扩展名为"eml"的文件。在FoxMail中的"文件"的"导入邮件"中，在桌面上找到这个文件，很容易就可导入此邮件。将OE中的成批文件导入到FoxMail，只需在OE中将这些邮件移动到一个文件夹如soft中，然后在FoxMail的"邮箱"中"导入Outlook Express信箱"再选择"soft"，则可搞定；将FoxMail中的邮件导入到OE中，只需在FoxMail中的"文件"中"导出邮件"生成一个"EML"文件，然后将这个文件直接拖到OE中。很简单吧。

2.信箱（FoxMail中为帐号）的共享

在FoxMail的"帐户"中"导入Internet帐户"则可将OE中的邮件帐户导入。只不过现在还无法将FoxMail的帐户导入到OE中（至少本人没有发现）。

3.通讯簿（FoxMail中为地址簿）的共享

在FoxMail的"地址簿"的"工具"可以导入OE的通讯簿，但只能导入主标识的联系人（当然OE自身的通讯簿导出也只能这样）。但这里有个BUG，你在FoxMail中再导入一次，这时FoxMail地址簿中每个地址都重复了。当你将FoxMail中的地址簿导出成WAB文件，OE也可以导入，即使你导入第2次，地址也没有

重复，看来OE和FoxMail还是有一定差距的。

因此这两个软件的兼容是比较好的。同时使用这两个软件，将会帮你节省宝贵的上网时间，也帮你省钱。本文在FoxMail3.1 build0909,Outlook Express 5.50.3825.400中测试通过。

高效操作Win2000的妙法

江苏 皓月

Win2000操作系统以其强大的网络管理功能和高度的稳定性以及良好的用户界面，吸引了不少专业人士和企业用户。笔者也经常使用它，并且在使用的过程中搜集和整理了不少能快速高效使用它的妙法，现将这些方法罗列如下，以供各位网友交流，同时恳请各位“大虾”予以指正和完善。

1.取消启动列表来快速启动Win2000

在Win2000启动时会出现一个列表，其中包含有Win2000 Professional以及MS-DOS两项（如果是在Win9x基础上升级安装 Win2000，那么这里还会出现一个先前操作系统的选项），并且除非按下Enter键，否则系统将等待30秒后再启动Win2000，真是既费时又费力。不过，我们可以取消这个列表，方法是：打开“系统特性”对话框，在“高级”选项卡下，单击“启动和故障恢复……”按钮，然后你将看到一个“系统启动”的列表，选择一个你希望直接进入的操作系统，比如“Win2000 Professional”，再把列表显示时间改成“0”秒或直接取消“显示操作系统列表”复选框即可。

2.自动关闭停止响应的程序

在Win2000操作系统中，“自动关闭停止响应的程序”设置可以使系统自动关闭停止响应的程序，而不需要用户进行麻烦的手工干预。如果用户想要实现这个功能，那就请用鼠标依次单击“开始”/“运行”，在弹出的运行对话框中再键入regedit.exe命令，接着再单击“确定”后，打开注册表编辑器，在编辑器中再依次打开“HKEY_CURRENT_USERControl PanelDesktop”键值，并从其中选择AutoEndTasks键值，将其设置为1就能实现上述功能了。

3.快速启动计算机

用户每次重新启动计算机时，计算机都要检测系统和硬件，这需要花费一定的时间。为了能够快速重新启动，我们可以按照以下的步骤进行操作：单击“开始”按钮，选“关闭系统”，在弹出的“关闭Win对话框中”，选择“重新启动计算机”，然后按住Shift键的同时单击“是”按钮，这样就能跳过对系统和硬件的检测，从而达到快速重新启动计算机的目的了。

4.快速运行程序

通常用户在运行一个不在“开始”菜单中的程序时，需要知道该程序的具体存放位置，然后用鼠标依次打开该程序文件所在的各层目录，直到找到具体的执行命令才能运行程序。现在如果用户已经确切地知道了某个程序文件的详细地址时，又不想很麻烦地去用鼠标寻找程序文件，可以用鼠标依次单击“开始”/“运行”命令，在弹出的“运行”对话框中输入正确的执行文件的本地地址，最后再单击一下回车键就可以打开指定的程序了。

5.快速关闭所有的应用程序

我们可以在不重新启动或关闭Win的情况下，快速关闭全部应用程序。先单击“开始”中的“关闭系统”，选择“关闭所有程序以不同的用户登录”，然后将自己重新登录一次。

6.快速复制文件

如果我们想通过键盘操作来实现快速复制文件和文件夹的目的，只需按如下操作就可以了：首先用鼠标选定源文件或文件夹，然后按住Ctrl键，接着按住鼠标左键不放并拖动源文件或文件夹到目标文件夹，就可以把源文件或文件夹复制到目标文件夹。如果我们在拖动文件或文件夹到目的地时，同时按住Ctrl+Shift键，在弹出的菜单栏中选择“复制到当前位置”也可以达到复制文件的目的。

7.快速访问经常要访问的内容

在实际操作中，有时用户需要经常访问某些特定的内容，如果按照传统的操作方法，可能比较烦琐一点，可以从Internet 上获取图片，然后将其添加到桌面上，或者在桌面上添加“活动桌面库”中的项目，如股票行情板、滚动新闻、娱乐链接或天气预报信息等。用户只需用鼠标右键单击桌面上的空白区域，指向“活动桌面”，单击“新桌面项目”，然后按屏幕上的提示操作即可完成上述工作。

8.快速定位鼠标

Win2000允许用户对鼠标的采样速率进行设定，这样可以使鼠标能更精确地移动和定位。其详细的设定方法是：首先用鼠标单击开始菜单，从弹出的菜单中选择设置菜单项，并从其下级菜单中选择控制面板命令，一鼠标一硬件一属性，选择高级设置。将鼠标的采样速率设置为100Hz，输入缓冲区长度设置为300Hz，然后点击确定。如果在设置后系统变得不稳定，那就改变采样速率，设置成80Hz或以下即可。

9.在桌面上多使用快捷方式

在Win2000中，一种类型的文件仍然是只和一个

程序建立关联。如果要用其他非关联的程序打开另一种类型的文件，一般的操作是按住Shift键，用右键单击文件，然后单击“打开方式…”命令，最后在“打开方式”对话框中选择打开这个文件的程序，这样的操作是很麻烦的。如果需要用来打开这类文件的非关联程序已经在桌面上建立了快捷方式，只需要将文件拖到应用程序的桌面快捷图标上，就可以用这个程序打开文件了。例如，要用Word 2000打开某个TXT文件，将这个TXT文件拖到桌面上的Word 2000图标上即可。你还可以在桌面上建立一个打印机的快捷图标，需要打印某个文件时，直接将文件拖到打印机图标上就可以完成打印操作。

10.快速登录计算机系统

即使是你一个人使用，并且没有上什么该死的局域网，每次登录Win2000时还都要先按“Ctrl+Alt+Delete”三键然后再键入用户名及其密码，真是烦人，最好还是让它自动快速登录吧，方法是：打开“系统特性”对话框，在“网络标识”选项卡下，单击“更改...”按钮，然后根据“网络标识向导”进行操作就可以了，不过在设置时要注意：一定要选择“本机用于家庭，不是商业网络的一部分”以及“Win 始终假设下列用户已登录到本机上”，否则无法实现自动登录（当然，如果你自诩为高手，这也可以通过修改注册表来实现：在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Win NT\CurrentVersion\Winlogon位置下把“AutoAdminLogon”的值改为“1”、“DefaultDomainName”的值改为所要登录的域名或本机计算机名、“DefaultUserName”的值改为自动登录的用户名、“DefaultPassword”的值改为你设的密码。注意：这几个都是字符串值）。如果想临时取消自动登录或者需要以其他用户名登录，只要在启动时按住Shift键就可以了。

11.快速隐藏任务栏

如果我们选择了任务栏自动隐藏的功能，发现自动隐藏的动作比较慢，如果我们想让它快一点，可以按照以下步骤执行：首先用鼠标右键单击Win2000屏幕的空白处，这时屏幕会弹出一个右键菜单，我们从其中选择“属性”命令，程序将进入“显示属性”对话框，在该对话框中选择“效果”标签，将“视觉效果”中“拖动时显示窗口内容”前面的勾号消除掉即可。

12.快速浏览网页

一般情况下，我们浏览一个指定网址的页面时，必须先打开微软浏览器或者网景公司的浏览器，然后再把要访问的网址输入到浏览器的地址栏中。但这样操作好象显得有点麻烦，不知用户有没有想过不通过调用浏览器就迅速进入到指定的网页吗？其实方法很简单，只要用鼠标依次单击“开始”/“运行”命令，从弹出的对话框中输入自己想要访问的站点，例如盐城市信息中心的网页“http://www.chinayancheng.net”，单击“确定”按钮，用户就能进入访问指定的页面了。

13.快速查看文件的具体位置

想知道某个文件的扩展名或者它所在的文件夹的完整路径吗?你可以用鼠标右键直接将文件拖拽到“开始/运行”的对话框中，这时该文件的扩展名和完整路径就会显示出来。

14.加快启动和减少故障恢复时间

用户完全可以减少Win2000操作系统启动的时候显示操作系统列表的时间，如果你是一个忠实的Win2000操作系统的使用者，笔者建议你完全可以把启动等待时间设置为5秒。如果你不是网络系统管理员，那你完全可以去掉上面的“将事件写入系统日志”和“发出管理警报”这两个选项，并将“写入调试信息”设置为“无”。

15.快速输入网址

当我们在使用象Internet Explorer 5.0这样的浏览器上网遨游时，需要在浏览器地址栏中输入Web地址，通常的格式为：http://www.aaa.com。现在我们可以借助于Ctrl键的特殊功效，就能达到简化网址输入的目的。具体实现方法为：首先在浏览器地址栏里输入某个词语aaa，然后按住Ctrl键和Enter键，浏览器将在词语aaa的两端自动添加http://www和.com。

16.删掉不需要的组件以便快速启动

Win2000的安装过程基本和Win98类似，但是，它和Win98不同的是我们在安装过程中没有多少可以控制的部分，基本上由Win2000一手包办；而且安装好了以后，在添加/删除程序中的添加/删除Win组件中也无法删除一些普通用户根本不会用到的工具，诸如辅助工具等，那么我们有没有办法象Win98一样能够自己选择一些组件呢？答案是肯定的，详细步骤如下：

首先去掉文件夹选项的文件隐藏、只读等属性；

在Win2000的安装目录下打开winnt\inf文件夹，找到sysoc.ini文件，用记事本打开，打开编辑\替换，在“查找内容”中填入：,hide（英文的逗号后进接着是单词hide），“替换为”中什么都不填，然后选择全部替换，保存后退出，就会发现sysoc.ini的大小由4K变为3K；

现在打开控制面板\添加/删除程序\添加/删除Win

组件，你就会发现里面的内容多了一项“附件和工具”，剩下的操作跟以前一样！

17.快速显示菜单

大家知道，Win2000的默认菜单显示是“淡入淡出”的效果，挺新颖的！但是在这种效果下，修改菜单的显示速度并不明显。那么该怎么样修改呢？请跟我来：

在桌面上单击右键，选择“属性”，此时将弹出“显示属性”窗口，然后在“效果”标签下将“动画显示菜单和工具提示”右边的“淡入淡出效果”改为“滚动效果”。

接下来打开注册表编辑器，找到HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop分支，在右边窗口双击键值名MenuShowDelay的项，这一项的取值范围是0～100000（单位为毫秒），接下来将默认的值改为0或者是400即可。

18.屏蔽CD自动播放来快速启动计算机

在启动计算机时，如果打开CD自动播放功能，会延缓计算机的启动速度，为了提高运行速度，我们可以把该功能屏蔽掉。大家在Win98操作系统中，一定会有办法屏蔽CD自动播放功能。但是在Win2000操作系统中，如果还是按照以前的方法去屏蔽自动CD播放功能，肯定是行不通的，那我们该怎么办呢？其实，操作也很简单，我们只要打开运行对话框，并在其中输入命令gpedit.msc，接着你可以在管理模板的系统中设置是否自动播放CD，其中还有很多选项可以让你自由选择。

19.在网址中实现快速定位

假设我们要在一个比较长的网址中实现准确定位时，除了用鼠标实现外，同样我们也可以用键盘操作来实现这一目的。比如，我们在地址栏中，按Ctrl+←，可以让光标以词为单位迅速向左移动；按Ctrl+→，可以让光标以词为单位迅速向右移动。

20.快速将指定网页加入到收藏夹中

按照传统的方法，将指定网页加入到收藏夹时，必须使用鼠标依次单击浏览器菜单栏中的“收藏”/“添加到收藏夹”命令，来打开“收藏夹添加”对话框，并按照对话框的提示来完成网页的添加工作。而Win2000中在一个没来得及打开的链接上单击鼠标右键，选择快捷菜单的“添加到收藏夹……”命令，同样可以把这个网页添加到收藏夹，这样，下次浏览时可以直接从收藏夹中打开这个网页。如果把这个链接拖到桌面或者“我的文档”快捷图标上，以后就可以直接从桌面或者“我的文档”通过快捷方式访问这个链接。

21.快速浏览脱机网页

需要脱机浏览某个已经打开过的网页，传统的方式是按照在线打开的顺序一个链接一个链接地找到并打开这个网页。比较快的方式是将这个网页添加到收藏夹，以后在脱机方式下从收藏夹中浏览这个网页。其实，为这个网页建立一个快捷方式是最快的方法。在浏览器的地址栏中，已打开网页的网址前面都有一个小图标，用鼠标按住这个小图标，把它拖到桌面或者“我的文档”快捷图标上，下次就可以在桌面或者“我的文档”窗口中快速脱机浏览这个网页了。

22.快速发送电子邮件

通常我们在发送一封邮件时，必须首先打开邮件编辑器软件，然后在其中编辑相应的邮件内容，最后单击“发送”按钮。现在我们可以在“开始”菜单上单击鼠标右键，在弹出的右键菜单中选择“打开”命令，在打开的窗口中单击鼠标右键，然后用鼠标依次选择“新建”/“快捷方式”命令，接着在“请键入项目的位置”文本框中输入“mailto:”命令，单击“下一步”，在“键入该快捷方式的名称”框中输入“新邮件”，最后单击“完成”按钮就可以了。以后只需单击此快捷方式就可创建一封新电子邮件。

23.快速删除程序

为了更好地利用磁盘空间，可以将一些不经常使用的程序删除。Win2000对于决定要删除哪些信息提供了比以前Windows版本更多的帮助信息，Windows 95/98只是直接在“控制面板”的“添加/删除程序”中提供了一列程序名，而Win2000则提供了更为详细的列表。单击一个程序名选中它，列表将扩展为一个摘要，显示诸如上次使用该应用程序的确切时间、程序是否被经常使用以及程序占用的磁盘空间大小。在摘要中还包含了“更改”和“删除”按钮，您可以通过点击这2个按钮来决定程序以后的状态。但是，在有些情况下这样做将自动删除程序，而且经常没有任何警告信息。

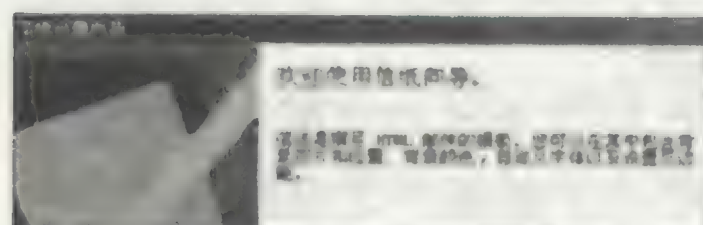
电子邮件使用雕虫小技

山东 徐敏荣

平日里邮件发得多，天南海北的收得也多，渐渐发现了不少使用门道，姑且叫它雕虫小技吧。可别小瞧了啊！小技巧笃能解决大问题，不仅能让你的邮件发得迅速、收得快，而且省时省钱……以下就说几个最精彩的。

1.编辑个性信纸

打开Outlook Express后，单击“邮件”—“新邮件的使用”—“选择信纸”，可以任意选一种已备的


图 1

信纸，然后单击“新建”，进入“信纸设置向导”（见图1）进行个性信纸编辑。最后，给起个名字保存起来，备以后写信时使用。

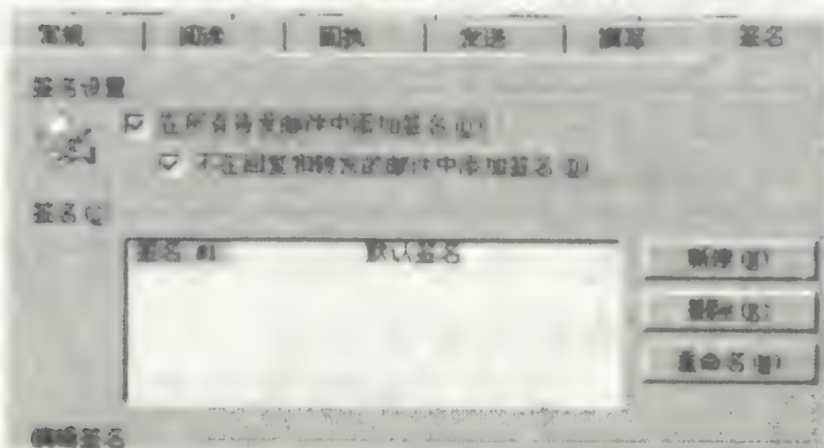
2.建立邮件发送快捷方式

在桌面的空白处点击鼠标右键，在快捷菜单中选择“新建”—“快捷方式”，然后在弹出的快捷方式命令行文本框中输入：mailto:收件人的电子邮件地址（例如：mailto:yyy@21cn.com见图2），注意：中间千万别有空格。输入完毕后按下一步，接着你要为这个快捷方式起个名字，就起yyy吧！单击“完成”，这样就在你的桌面上建立了一个新的快捷方式“yyy”，图标是一个邮件的样子。另外，如果你觉得邮件主题没有必要每次都重复写的话，只要在桌面上建立邮件快捷方式时，在输入的命令行后面加上“?subject=主题”就可以了（例如：mailto:xxx@china.com?subject=你好），这样你每次双击这个快捷方式时，弹出的邮件窗口中就已经输入了“你好”这个主题，你只要写电子邮件正文即可。


图 2

3.自动添加邮件签名

在Outlook Express5中用以下方法可实现自动签名功能：启动Outlook Express后，选择“工具选项”命令；在“选项”对话框中，单击“签名”标签；在“签名”标签中，选择“在所有发出的邮件中添加该签名”，使之处于选中的状态（见图3），以便自动签名功能生效；在“签名”框中，新建一个签名名称，在下面的文本框中键入你想添加的所有个人信息，如姓名、联系地址、电话等；若希望在回复和转发邮件时同样自动添加签名，则可以单击“不在回复和转发的邮件中添加签名”前的方框，使之处于不选中的状态；单击“确定”按钮，下次建立新邮件时就会在你的邮件中自动添加上签名了。当然，可以单击“高级”按钮，为你的每个账号设置一个漂亮的签名。


图 3

4.用ISP邮箱提高发信速度

为提高发信速度，发送邮件的服务器不一定要和接受邮件服务器一致，它可以是任何一个连通的主机，最好相距较近速度快的主机。如申请的“发送邮件服务器SMTP”为“china.com”，而改用ISP提供的服务器将能大大提高发送速度，且接收邮件人接收到的信箱还是免费信箱。

5.用ISP电子信箱提高收信速度

有些免费电子邮箱往往访问起来速度很慢，如此可用以下方法解决此问题：首先进入你的免费电子邮箱，打开“邮箱配置”、“转发邮件”（绝大多数免费邮箱提供这一功能），将你的ISP提供的邮箱地址填入“转往邮箱地址”栏内，选择“转发邮件生效”即可。当然，此方法的前提是你还拥有一个访问速度较快的、由ISP提供的电子邮箱。

6.备份邮件账号

若想备份邮件账号，运行“Regedit”打开注册表，找到以下目录（见图4）：

HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\MICROSOFT\InternetAccountManager\Accounts，这里保存了你所有的账号设置。将鼠标点在Accounts上，在菜单中选择“导出注册表文件”，在“导出范围”中选择“选择的分支”，按确定就可以了。以后恢复时只需点击备份文件加入注册表即可。以后恢复时只需点击备份文件加入注册表即可。

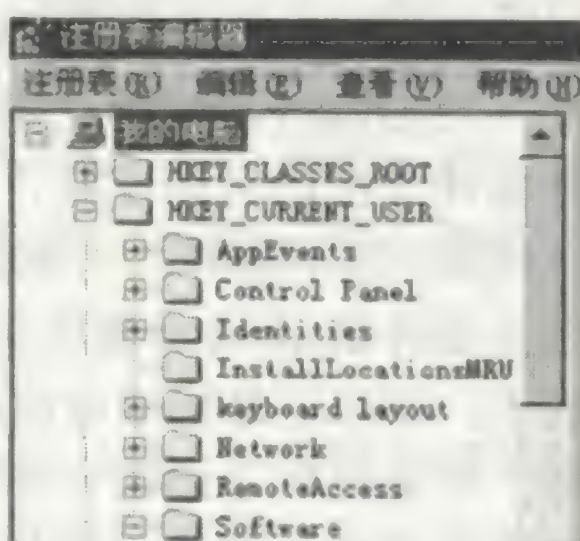


图 4

7.备份你的地址簿

在Outlook Express中，通讯簿是很重要的，它记录了你的所有通讯地址，保存在“C:\windows\ApplicationData\Microsoft\AddressBook”目录的一个名为vbc.wab的文件中。其中的vbc为在电脑中的注册用户名。可以把它备份在指定路径下，以便以后重装Outlook Express后copy到原目录。如果你嫌以后copy麻烦，可以通过修改注册表一劳永逸。打开注册表后，在“我的电脑HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\WABWAB4\WabfILE\Name”中找到“默认”字符串。右键单击该字符串，选择修改，改为你保存通讯簿的路径。重装Outlook Express后，记得如此改回来才能找到原来的通讯簿。

8.备份你的邮件

IE的Outlook Express虽然能导出邮件，遗憾的是只能一封一封地导，要是几封信那还好，多了可就麻烦了。下面的方法可以让你变得更轻松，具体步骤如下：打开Outlook Express，进入要备份的信箱，如收件箱；按住Ctrl键，点击所需邮件可选择多个邮件；用鼠标左键点击“转发邮件”。此时，你刚才所选的邮件

被作为附件，夹在新邮件中；在“新邮件”对话框中选择“文件”菜单中的“另存为(A)……”命令，然后为此邮件取个文件名即可。——以上方法可以有选择地导出邮件。如果你想彻底保存邮件，那就到C：\windows\ApplicationData\Microsoft\OutlookExpressMail文件夹中，将所有的文件全部备份即可。

9.整治邮件乱码

在Outlook Express5中，常用的解决乱码邮件的方法有3种。

第1种方法是选择乱码邮件，单击“查看”菜单指向“编码”命令中的“简体中文（GB2312）”即可。也可指向“编码”命令中的“其他”，这里提供了“阿拉伯字符”、“波罗的海字符”、“中欧字符”等19种字符选择，你只需单击“简体中文（HZ）”即可。

第2种方法是：首先选择乱码邮件，单击鼠标右键打开邮件快捷菜单，选择“属性”命令；然后在出现的对话框中单击“详细资料”标签，单击右下角的“邮件源文件……”按钮，这时就会打开邮件的源文件码，便可以看到邮件的内容了。

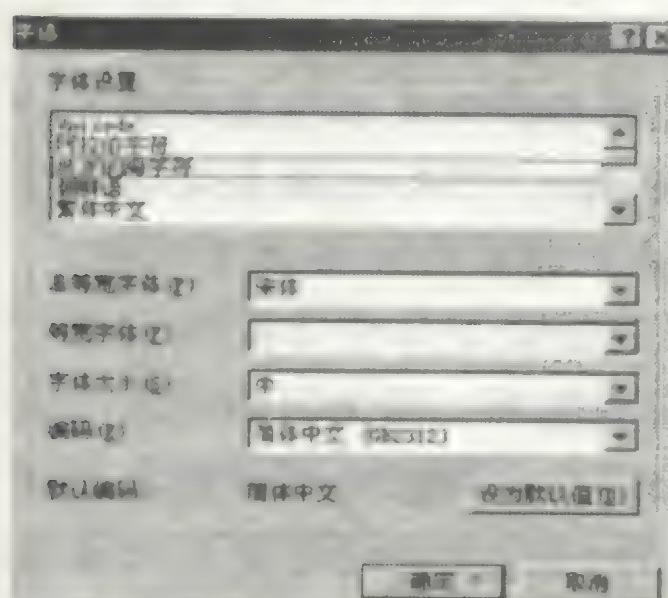


图 5

第3种是从根本上解决电子邮件乱码方法：打开 Outlook Express5，选择“工具”菜单中的“选项”命令，单击“阅读”标签；单击“字体”按钮，选择“简体中文(GB2312)”并把它设置为默认值（见图5），设置好后按“确定”按钮回到“阅读”对话框；单击“国际设置”按钮，选中“为接收的所有邮件使用默认的编码”（见图6），确定退出。再次打开所有邮件，中文邮件就不会乱码了。

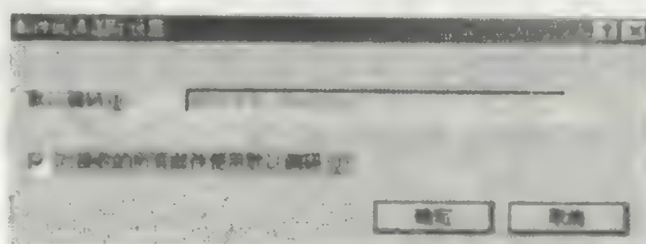


图 6

10.发送匿名的E-mail

在设置E-mail地址时输入一个错误的地址或干脆不填，这种方法能简单地发送匿名邮件，但不能做到真正的匿名，因为别人可以从你的邮件信头部分看到发信的时间，使用的邮件服务器等信息。如果要实现保护重要E-mail不被人截获以及避免自己的E-mail地址被人当作袭击目标的一个重要手段，可用匿名邮件转发器。

remailerreplay.com、On.efga. org、mixmasterre—mail. obscura. com. com是几个匿名转发器的E-mail地址。匿名邮件转发器的命令格式为：在邮件的“收件人”中输入匿名转发器的E-mail地址remailerrep.com；信体的格式为：第1行为空行；第2行写上“：：”（两个冒号）；在第3行写上“Anon—To：”，紧接着是收件人的E-mail地址；第4行必须是空行；从第5行就可是正文了，正文可以随便写。注意不要把自己的签名也写进去，否则可就让匿名服务器白忙了，若使用了E-mail软件提供的签名功能，必须将其关闭。这样匿名邮件转发器就会把你的邮件转发到收件人的邮件箱里了。匿名邮件转发服务器只是为了在必要的时候隐藏自己才可以使用，我们在网上要遵守网上公则，切记不可滥用。

11.拒收“垃圾邮件”

对付垃圾邮件，只需点击“工具”菜单栏中选择“邮件规则”—“阻止发件人名单”—“添加”（见图6），在出现的界面上依次填写拒收的邮件地址。比如经常收到发信地址为“MAILER-DAEMON@rmx470-mta.mail.com”的垃圾邮件，如果想从今以后不再收到它，就选择“电子邮件项”（见图7），填入MAILER-DAEMON@rmx470-mta.mail.com邮件地址，点击“确定”后就被收入“阻止发件人”描述框内。

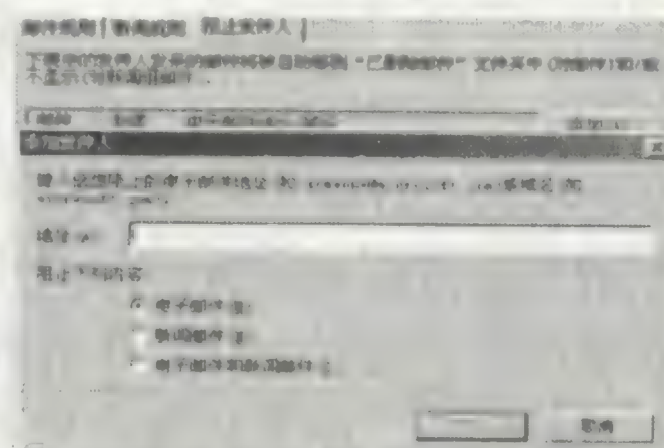


图 7

12.脱机写邮件

单击“文件”菜单，选择“脱机工作”，就可以在不联机的情况下，从容地撰写电子邮件。完成后保存在发件箱窗口中，想发送时要你按下“发送和接收”键，OutLook Express就会自动连接因特网将信件发出。

13.快速查找邮件

要在一大堆信件中找到想要的内容并不轻松，“查找邮件”选择允许用户在多个文件夹中搜索邮件，以查找文件夹或子文件夹中的任何邮件。单击“编辑”菜单，选择“查找邮件”，以下任何条件都可以为查找邮件的标准：谁发送的邮件、邮件的主题或标题、邮件中的文本等。

14.压缩大邮件

邮件越大，发送和接收邮件的时间就越长，且每个邮箱的最大容量受到限制，因此在发送之前最好将邮件压缩。你可以用WinZip等压缩软件对邮件进行压缩和用 File-Split等文件分割软件将大的邮件分割成小的分期发送。



客座专家：苏旅
客座专家：龚胜

读者 晶晶问：现在市场上显示器厂商的宣传都很厉害，连TCO认证也被不少商家作为推销的一个重要凭证，但目前我发现市场上有不少产品价格低廉，性能并不出众，但也声称通过了TCO认证。请问如何鉴别？

答：TCO作为显示器安全辐射的重要认证，对于用户来说确实是很重要的，但是TCO的认证是十分严格的，对于厂商的申请也要收取一定的认证费用。所以不少厂商就开始在这方面做文章，有的产品写着"符合TCO认证"（请注意不是"通过"），而有的就直接在没有通过该认证的显示器上贴上以假乱真的认证标签。这样无疑是对消费者权益的一种损害！针对这种现象，本人认为有如下对策：1.选择可靠的名牌产品，这是保证真品的重要基础。2.到网上各大硬件显示器论坛请求援助，不少硬件高手都会热心地回答你的问题。3.到TCO认证的专业站点去查询该显示器的情况，其地址是：http://www.tcodevelopment.com/，该网页能有效地查询大多数显示器TCO认证的情况，进入后选择页面左边的Certified Products（认证产品）就可以进入相关的查询页面，选择好厂商名称、显示器类型、认证范围后选择Search即可查询到结果。

湖南 苏旅

读者 魅力问：我是学设计专业的，想买台电脑用于电脑图形设计，如CAD设计、三维动画等。请问在购买机器时应着重注意哪些方面的问题？

答：对于你来说，选购图形设计的专用电脑确实是需要好好考虑的，CPU要快，内存要大，这样才能保证基本的速度和稳定性。不过我个人认为，更为关键的是要保证系统显示器、显示卡和鼠标的性能和质量。显示器作为常见的输出设备，在图形设计中也是十分重要的，选购17英寸以上的显示器可保证视觉范围，而采用专业显像管和纯平设计的产品更能保证设计图形的真实感。如SONY、CTX、MAG等产品效果都很不错。同时，选择一款好的显示卡也能保证图形设计时的处理速度和输出效果，其中MGA G400是不错的选择。最后要提出的是，鼠标的选购也必须慎重，一款好的鼠标能有助于设计图形时的创作平滑稳定性，建议优先考虑光电鼠标设备。当然，其他的相关配置也是十分重要的，在选购时务必保证整体效能的平衡。

湖南 苏旅

问题解答

读者 YangJun问：我的主板为微星MS6163（带声卡），BIOS为MJ6163 V2.6版本，CPU为PⅡ400超533，内存128M（PC-100），显卡为丽台S320ⅡPro，今日装好WindowsMe，发现在系统属性→系统设备→Intel 82371EB PCI to ISA bridge （ISA mode）有黄色惊叹号，不知为何？是否是主板与WinMe不兼容所致？

答：这个问题我想可能是以下几个方面的问题：1.对应的主板驱动程序没有安装好，因为目前市面上流行着大量所谓的Windows Me Ver.3000测试版本，其硬件驱动程序并不是很全，所以在安装的时候有可能导致该问题的发生。2.我注意到你的CPU是超频过的，不知道是否外频为133MHz（假设你的CPU是属于被锁倍频的），在Intel BX主板上使用133MHz的外频很容易导致系统出现问题，也会导致总线芯片及传输信号不稳定的情况。3.最后建议你去www.mydrivers.com升级一下你的主板BIOS版本，这样也许更有利于问题的解决。

湖南 苏旅

读者 蛤蜊油问：最近市场上出现了许多1.7V电压的新赛扬，据说超频性能很好，请问这种赛扬产品的超频性能到底如何？同时能否提供一些基本的超频编号？

答：采用新核心设计的赛扬Ⅱ CPU自推出以来，受到了不少DIYer的欢迎，其原因就在于其非凡的超频性能！同时如今随着内存的大幅度降价，装机的人也比前段时间多了不少，选择新核心赛扬Ⅱ更能保证系统的兼容性，在超频以后自然也不逊色于AMD的Duron。所以这种新核心赛扬Ⅱ产品受到了普遍欢迎。本人对几块产品测试后发现，

新赛扬Ⅱ 600大多可不加电压超到900MHz以上。而有的产品只要提高0.1V也能达到1GHz的水平。呵呵，可真是大快人心啊！对于这种新产品，相信你也不会闲着的，不过在超频的时候也应该注意CPU和系统散热的问题哟！在这里，我搜集了一些新核心赛扬Ⅱ的超频编号，更多的编号大家可以到网上去找找。不过在这里要提醒的是，虽然超频是一件很超值的事情，但也是一种有风险的行为，若无把握，请勿乱试，违者后果自负。

CPU	编号	产地
566 SL4PC	Q038A283	MALAY
566 SL4PC	Q038A283-696	MALAY
566 SL4PC	Q039A181-0265	MALAY
566 SL4PC	Q039A181-0269	MALAY
600 SL4NX	Q038A478	MALAY
600 SL4NX	Q038A478	MALAY
600 SL4PB	Q039A187-0680	MALAY
633 SL4NY	Q037A525	MALAY
633 SL4NY	Q038A115	MALAY
633 SL4NY	Q038A133	MALAY
633 SL4NY	Q038A065	MALAY

湖南 苏旅

读者 ChangZheng问：小弟升级后机器为AMD Athlon（TB）700，主板EP-8KTA+，显卡ELSA Gladiac，在Win2000 professional下玩游戏，只要一进入游戏，机器立刻重启，听声音在重启的一刹那连硬盘也停转了，后来我在用DirectX测试时发现只要一测到D3D硬件加速就会出此问题。过去我用PⅡ233+ASUS P2L97+RIVA 128没有出现这种现象，运行3D游戏都很正常。请问是怎么一回事？

答：首先要指出的是Windows 2000并不是一种游戏专用系统，相反目前很多流行的PC游戏都不能正常运行在Windows 2000下，所以你的机器出现这样的问题是很有可能的。同时，你也必须检测一下你的显示卡是否和主板存在着兼容问题，或者显示卡的驱动程序安装是否正确。对于K7系统来说，这是最常见的兼容性问题了。当然也要指出的是：及时地清理系统文件、查杀电脑病毒等也是解决问题的一些基本方法。

湖南 苏旅

读者 M&M21问：最近我看到很多主板文章都提到了BGA封装技术，而Kingmax内存据说也都是采用BGA封装技术设计的，能否简单介绍一下该技术及其优势？

答：BGA为Ball-Grid-Array（球形封装）的英文缩写，这是近几年来开始广泛采用的一种新型芯片封装技术。如Intel TX、LX、BX等芯片组主板就采用了BGA封装技术，而不少笔记本电脑的主板芯片组及内存模块等也都采用了该技术。采用BGA封装技术的芯片组有着较高的抗噪抗干扰性，同时其散热性能很好，组装设计起来成功率也很高，所以得到了广泛采用。至于Kingmax内存则是采用的Tiny-BGA（微型BGA）技术，这是由我国台湾著名厂商胜创（Kingmax）于1998年成功开发的，除了上述优势以外，采用Tiny-BGA封装技术的内存产品体积更小，封装容量也比传统的TSOP封装技术要高不少。

湖南 苏旅

读者 阿野问：小弟刚买了一台SONY MD播放器，现在想把电脑中的MP3和CD音乐输入到MD上去，请专家推荐一款适合用来录MD的声卡，要求输出音质不失真且效果好。谢谢。

答：针对MD播放器的输入问题，我个人认为采用带光纤输出功能的声卡是最好的选择。目前市面上拥有光纤输出的声卡产品并不是很多，其中最为普遍的是采用CMI芯片的夜莺4声道声卡和丽台的4X Sound。这两种卡的价格也都还适中，输出效果也中归中矩。此外，选择带光纤输出输人的YAMAHA 744声卡也不错，这类产品的代表有Aopen 744Pro等。如果要求追求高音质效果的话，可以考虑一下创新SB Live!数码及豪华版+光纤子卡，当然，如果钱更多的话，SB Live!白金版之类的我们也不反对了，呵呵……

湖南 苏旅

读者 小猎问：最近在选购内存时注意到有不少人提到了SPD，请问什么是SPD，它有什么用呢？

答：SPD是Serial Presence Detect的英文缩写。它指的是内存上的一种类IC器件，里面保存着一些记录数据，分别为此内存的容量、性能参数及厂家信息等。一般来说，目前大多数主板在检测带有SPD的内存条时都会读取其中的性能参数信息，并根据其情况来配置内存的工作方式和速度，从而保证系统的顺利运行。但是SPD在某种程度上也是阻碍内存超频稳定的“罪魁祸首”，而不少DIYer通过去除或修改SPD即可使PC100内存能更顺利地运行在124MHz、133MHz等高外频系统上，从而达到超频的目的。不过对于我们DIYer来说，换一条PC150之类的内存条也许是更稳定的解决办法。

湖南 苏旅

读者 LiuKai问：我原来是32M内存（三星），前些日子加了一根64M内存条（现代），结果玩游戏时经常蓝屏（a fatal OE exeption occured at 0028:……）单独使用32M或64M也不行了，用超级解霸或REALPLAYER经常会出现"非法操作"。重装系统也解决不了，请问是怎么回事？

答：有可能是以下几个原因：1.你的BIOS设置中关于内存的设置过快，导致本来应该较慢运行的内存用起来出现不兼容导致错误，建议让BIOS自动配置内存性能。2.查看机器是否存在病毒，某些引导型病毒如果不及时查杀的话，即使是重装系统也会二次感染的。3.你的CPU等部件是否存在超频问题，过高的超频容易导致系统的不稳定性。4.确保安装软件的完整性及合法性，如使用某些非正版软件容易出现系统故障。

湖南 苏旅

读者 谷雨问：我用的是K7处理器，刚买回来时就超频，500超到了600。但当时又跳回标称频率上了，自那以后先是极品飞车五不能玩，接着是模拟人生也不能玩了（死机），最后，就是现在只能玩一些红警、仙剑一类的游戏，好苦恼！请问是不是超频的问题，是不是把处理器给超坏了？请一定帮我。我的配置是：K7-Athlon，磐英K7主板，128MPC133 内存，丽台WinFast320二代TNT2Pro显卡，16M显存。

答：首先要告诉你的是，你的CPU处理器应该是没有问题的，否则机器是无法正常启动的。根据我的判断，你的机器故障很可能由以下几点造成：1.显示卡驱动程序的安装情况，建议去www.mydrivers.com下载最新版的显示卡驱动程序，并安装最新的DirectX 8.0中文版。2.系统内存容量是否正常，有没有病毒的干扰，否则请用AVP、PC007等杀毒软件进行查杀，同时释放无用的在线程序以保证系统效率。3.加强系统本身的散热，特别是CPU的散热可以促进系统的安全稳定性，对于K7-Athlon来说，最好不要超频。4.利用拔插替代法确认系统硬件设备（如显示卡等）是否存在着兼容问题。

湖南 苏旅

读者 zjluming问：我的硬盘出问题了，具体情况是在开机自检正常后，出现：DISK I/O ERROR，硬盘不能引导（Q15G硬盘，PⅡ300，HY64MRAM，华硕P2V主板）。软盘引导后，各逻辑盘还在，花了不少力气，才把必要的文件备份。用KV300检查分区表，没有发现错误，最后只好重新分区，才能使用。请问，是什么原因会使硬盘发生这样的错误？除了重新分区，还有什么办法可以修正错误？

答：导致硬盘出现故障的原因有很多，对于你的问题，我估计主要是以下几种原因：

1.机器突然掉电导致引导扇区数据和盘内其他数据丢失。

2.病毒干扰及程序错误的磁盘读写导致。

3.磁盘文件的格式不兼容，如用DOS 6.22以下版本的操作系统引导FAT32结构的硬盘则无法识别。

4.硬盘自身老化和质量原因。

对于磁盘簇及数据丢失，你可以试着用Disk Doctor、Scandisk等程序进行软件修复，或者用KV300、KAVFIX等程序修正引导扇区，并查看硬盘文件格式是否对应正确的操作系统（如Win98支持FAT32），最后也可试着用最新的杀毒软件进行查毒修复。如果实在不行，建议还是去换个新的。

湖南 苏旅

读者 小可怜问：我有一块Intel HX芯片的主板，是技嘉公司的产品。最近我打开机箱，可是在主板上面没有发现电池。请问这是怎么回事？还有就是双硬盘对电源的要求是真的很高吗？

答：有些老主板的电池不是现在用的纽扣电池，而是其他形状的。有些工控机主板的BIOS电池，甚至密封在板子中。你再仔细找一下。加一块硬盘大约增加10多瓦的耗电量，一般250瓦的电源没问题。

四川 龚胜

读者 许戈问：请问怎样才能够刻录光盘的启动盘？

答：首先准备一片干净无毒的可引导软盘，将必要的系统文件拷贝至该磁盘中。像Format.com、Fdisk.exe、Sys.com、Xcopy.exe、Mouse.exe、Mscdex.exe、Himen.sys、Emm386.exe、光驱驱动程序等，都是必要的文件。接着，在磁盘中编写好可以顺利安装光驱驱动程序的Autoexec.bat以及Config.sys。

举例如下：

```
Config.sys
DEVICE=HIMEM.SYS/V
DOS=UMB,HIGH
DEVICE=cdrom.sys/D:MSCD000
Autoexec.bat
MSCDEX.EXE/D:MSCD000/M:2/V
```

其中，cdrom.sys请改成你使用的光驱驱动程序，这样就可以做出一张可以顺利引导并驱动光驱的磁盘了。

1.用Nero刻录

用Nero刻录可启动光盘是很简单的，在其刻录光盘的选项中就有一项是制作可BOOT光盘。用Nero制作可启动光盘还有一大特点，它把可BOOT机软盘的映像自动隐藏起来，这样在光盘根目录下就不会看到两个难看的BIN文件了。

①运行Nero Burning-Rom，在“New Compilation”窗口左面选择“CD-ROM（Boot）”，选择开机文件来源为A:\;

②打开高级设定（Enable Expert Settings），将Kind of Emulation改成Floppy Emulation 1.44MB；选择Burn视窗，并且在Action的地方只点选Write选项；

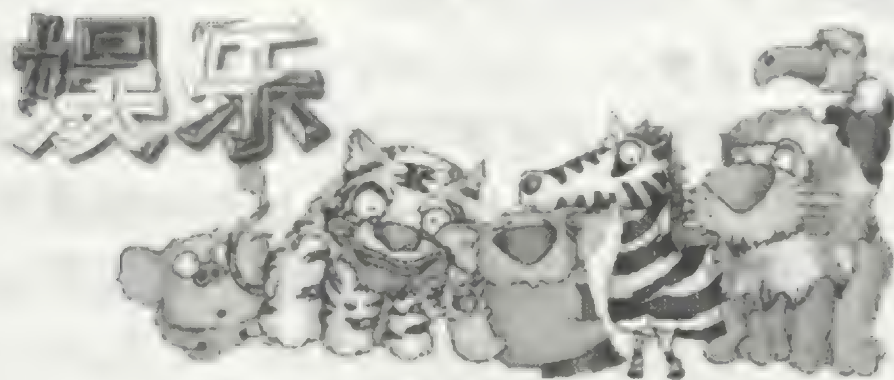
③选“New”，进入下一个窗口，将要刻录的文件从File Browser中拖放至左边的资料夹中，然后开始刻录即可。

2.用Easy CD Creator 刻录

①运行Easy CD Creator，取消“Wizard（创建向导）”窗口，选择“File\CD Layout Properties”。点选“Data Settings”，选择“File System”为ISO9660，选中“Bootable”框，并且将前面制作好的启动盘插入A驱，按下“确定”按钮；

②按住鼠标左键，拖放数据到列表中，可自动产生可开机的文件，然后单击工具栏上的刻录按钮。选择合适的刻录机，点选“Close Disc”选项，并按下“确定”按钮，就开始刻录了。以后也可以再用multi-session 的方式刻入其它的资料。

四川　龚胜



读者　孤独问：《枪手——代号47》在S90中为什么会蓝屏？

答：是因为游戏不支持S90，所以你必须关闭S90的硬件加速。但是如果你在Win2000中使用就可以，因为WIin2000的驱动程序是最新的，所以也可以去下载新的驱动。

游侠创作室

2000年第23期　小昭问：据说在《新倚天屠龙记》中有秘密地点——新倚天屠龙记的工作小组所在地新广部，不知是否如此？如果有，怎样才能找到？

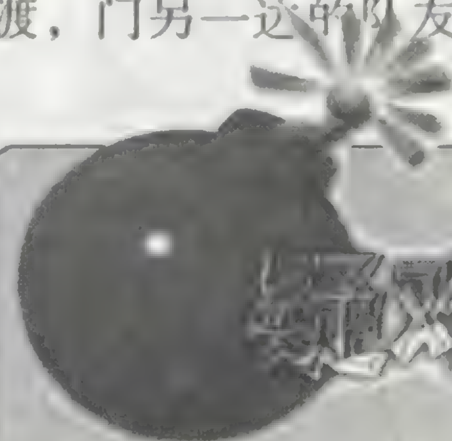
答：要想进“新广部”，那要在蝴蝶谷帮那3个怪人配药时，在树下多挖一会儿，不仅可以得到蜈蚣和蝎子，还可以得到一个镇龙石（这是进新广部的钥匙）。之后在光明顶的密道里追成昆时，进入密道——走到最左下面的门里，然后一直走就可以看见有块石头挡住了路，之后选择打开试试，就可以进入新广部了。

北京　刘彬

读者　皮耶罗问：我在玩FIFA2001时，队员在边路传中，中间跟上倒钩射门成功率基本上是100%，但头球攻门却好象从来没进过，不知是不是电脑刻意的设置？

答：并非像你说的那样，中路的倒钩射门也要注意角度，否则可能打到守门员身上或是门楣门柱；中路的头球攻门很难打上力度倒是真的，可以尝试在射门时同时按上下方向键。如果看传球明显没有倒钩机会，也可以不射门，用传球键，实际效果是头球摆渡，门另一边的队友还有头球射门的机会。

北京　B.S.



读者　海培问：我是天网防火墙个人版1.01的用户，以前已经注册过了，后来我的系统出了问题，我把C盘快速格式化了一下，重装了Win98，又重新安装了天网防火墙，重新启动后，叫我注册，我去了天网的网站以新用户的名义注册，可网站说我是已注册用户，不巧的是，我把密码忘记了，用户名也记不太清。我换了个新名字去注册，网站还是说我是已注册用户，到现在我还是没能注册成功，恳请指教！

读者　paul问：我的电脑在玩3D游戏时，总出现蓝屏，屏幕上显示“Window.A fatal exception OE his occurred at 0028:c0006E02 in VXD VMM(01) +00005ED2.The current application will be terminated.”游戏不能运行，我重装了几次系统，问题依然没有解决，电脑配置如下：CPU为赛扬466，内存128M，显卡是技嘉GA-622 TNT2 M64 32M，主板是硕泰克65FVB。

读者　B.S.问：我在玩FIFA2001时，曾被电脑吊射进球（世界级难度），而我自己却没法做到（即使是对最简单的电脑），请教各位行家，是否有特别的操作方法？

我的FC

终于放下懒惰和种种藉口，去收拾那些已经遗弃在记忆深处的“故物区”。打开落尘的木箱，想不到里面竟然堆满了曾经的“玩伴”：布娃娃、FW—40的模拟枪、零碎的积木，还有一台相伴我四年之久的红白机——FC。

“这是我几年前唯一的高科技产品了。”我喃喃自语着。于是立刻忘记了收拾了一半的木箱，带着往日情人的期盼，打算和这台FC重温相别一年之久的旧梦，借口是：温故而知新。可能是搬家时的忙乱，就在这角落的木箱里“遗失”了我的第一台主机，等到现在失而复得时，它已经失去了往日的光泽和华丽，满目疮痍。用干布将它擦净，吹飞落入卡槽内的尘灰，从表面上看它已经康复了。

电源线、电视接口和带卡组装完毕，准备就绪，let's go……

但似乎是对我这一年的遗弃的报复，FC连一点侥幸都不留给我，电视从AV转回TV，又从TV变到AV，可是我的FC还在太公居岩而垂，没反应……

为了证明本人也是始于游戏、成于硬件的大软人，我下定决心，打算对这台久病不治的FC进行内外科兼有的一例小手术。螺丝刀、起子、试电表、放大镜、卫生纸一干工具全部上了“手术桌”。

相敬如宾4个春秋，在小别一年后我才真正看清楚了你的“心”……不是我不明白，这世界变化快，你果然“花心”，五颜六色的线路透视着我的难堪。一起走过的日子里，没有发现你如此陌生。看着一桌的零件却无从下手，你虽然无视我的关爱，但是也罪不致死，更犯不上开膛破肚，弃尸荒野，还是原样装回吧。福无双至，祸不单行，也许因为你“内心”的真相让我彷徨，迷糊中我再也记不起你的线路该如何连接，而那些用来组合的螺丝也为了你的冷漠而纷纷叛逃，去向不明。你只好寂寞地躺在“手术桌”上，等待死亡的来临。

看着你，我似乎有了报复的快感，谁让你无视我们5年的感情，抛弃感情就是抛弃生命，这回你明白了？哈哈哈！我坐在沙发上狂妄地宣判了你的死刑。

顺手拿起了几年前的带卡，一个个熟悉的名字：影子传说、冒险岛、魂斗罗、超级玛丽、坦克……这些都是伴我度过寂寞童年的朋友。“影子传说”让我彻底过足了英雄救美瘾，反复4关冒险终于救出了公主，其艰辛和现在追女孩没有太大的区别，想来现在屡战屡败、屡败屡战的朋友们有如此耐性，可能也和这类的游戏有不可分的渊源吧。最爱的“坦克”是朋友们共同消遣的座上佳品，过关斩将、生死与共、保卫家园，可对我来讲最难忘的还是乘别人不注意时，偷两条命来糟蹋，在消灭最后的坦克之后化友为敌，相互攻击也是其乐无穷，真不知道我爱的是坦克，还是那时的欢笑。也不想再聊“魂斗罗”了，没有朋友的帮忙，我现在是一关也过不去。但我却是“古巴战士”的超级玩家，奇怪吧？这可能类似现在的SNK与Capcom的系统，精通SNK的玩家就会不自觉地对Capcom的东西陌生。再想起那时玩超级玛丽，和玛丽同跳同摔的日子，真是很开心，而这些都是FC带给我的……

也许快乐的回忆让我消除了烦闷，看着已经濒临死亡的FC，突然心痛，我怎么这么不讲理，其实抛弃我们之间感情的人是我呀，看看现在堂上的DC、PS还有从朋友那里租借来的PS2，她们艳丽动人，有这些“美人”相随，天天醉生梦死的我又何时想起了我那糟糠原配——FC呢？整整一年都“消失”在我眼前的木箱里，而我却没有感到她没在我身边，真正冷漠的是谁呢？是我！终于找到你后，却对你的病不闻不问，还想用你来练习“内外科手术”，我什么时候变得如此可怕……

一日，北京鼓楼大街上走着一个穿黑色大衣的人，他小心翼翼地捧着黑色的皮包，走进了一家游戏机专修店。

“老板，帮我修修FC。”这人说道。

“啊？老大，没搞错吧？还修FC呢？我这里有新的PS，要是你想出点血，便宜你台PS2……”老板似乎是太不理解了。

“能修吗？”来人话不多。

“能倒是能，就是……我看看吧……啊？怎么拆成这样了？练呢？”老板对我的拆机技术给予了充分的肯定。

“能修吗？”我还是这句话。

“能能，就是贵点，这是88年的机板，够老的了，要是换一个原版可比买一个还贵。不如买个PS吧，现在最火的，还便宜了。”不知是老板好心还是他的PS压货了。

“还是给我修修吧，钱不是问题。”我也不知道哪儿来的财气。

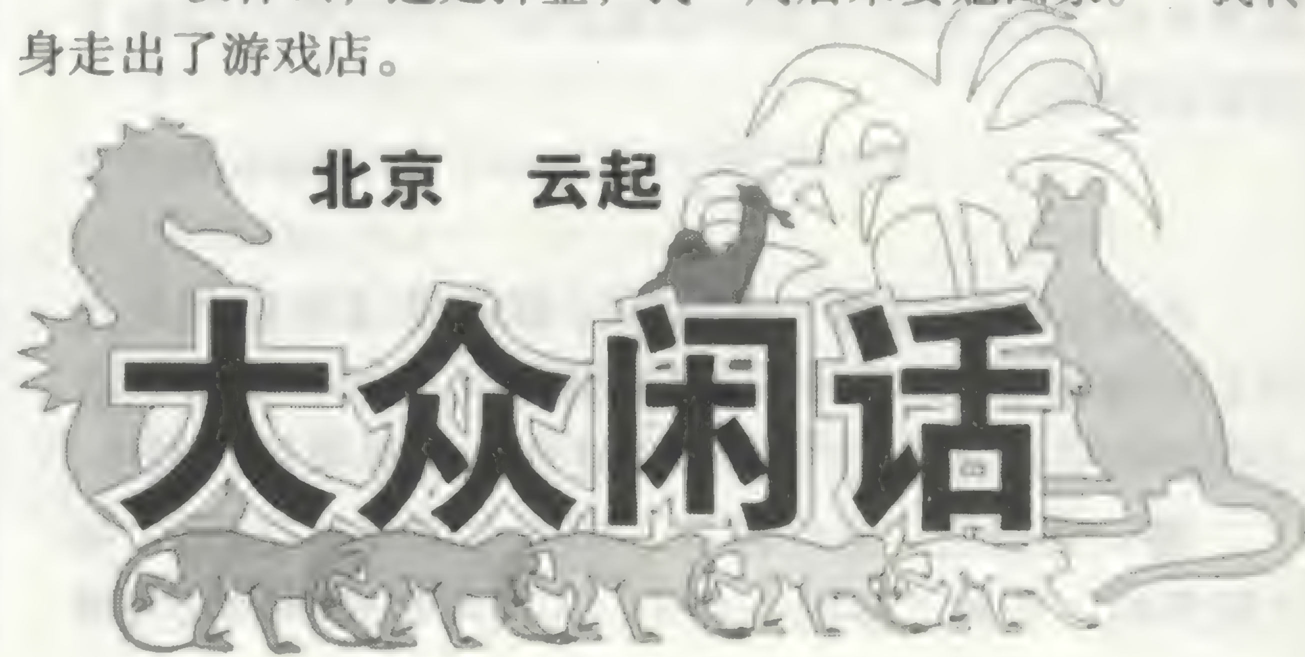
“好好，真是不明白，现在的年轻人也有怀旧的？”老板接下了可以痛宰我的生意。

“呵呵，糟糠之妻不可弃呀……”我自言自语。

“什么？什么？”老板好像听见了又好像没听见。

“没什么，这是押金，我一周后来娶她回家。”我转身走出了游戏店。

北京　云起



众位小编：

咱家在此有礼了！

在下亦为一名高中学生，但已和《大众软件》有了一段时间不算短的友情。近日在2000年第20期上看到一篇猛烈攻击杂志风格的文章。看罢不禁深为杂志鸣不平，犹如恶气堵胸，不吐不快！

读完那几位仁兄的文章，唯一的感觉就是一群人在那里长嘘短叹，要不就是提出一些近乎苛刻的要求，真不知道是怎么看的书？想也不过只是把书摆在床头当装饰，若非如此，把98年的大软拿出来与现在的对照一下，就会明白大软做出了怎样的努力。

要说大软也真够窝囊的，态度虽说不错，但也该把事给说清楚了，怎么能够给大家一个他们说的是正确的错觉呢？是不是不好意思说？那才是太虚假了。

《水晶宝合》与《写在杂志边上——大众软件五周年》小弟也有买，但却是邮购的，不过花了两个星期的时间就到了。效率之高，大大出乎我的意料，给我带来了不小的惊喜。但如果只是惊喜，未免也太不值得了。吸引我的更多的是书中的内容，《大众软件恩仇记》很有趣，Walker大人真够神勇的，但怎么列传中却是尖嘴猴腮，一脸特务模样，跟阿飞一个模子里刻出来似的？莫不是猴窝，由齐天大圣带领着四处招摇？那几位仁兄，却似乎对这些精彩的地方不太欣赏，只字未提，可惜，可惜！



来信问答

至于那封信，不知是谁写的，大概是人多手杂，前面说内容上不了档次，后面又说内容太过专业，看不懂。也许是我水平有限，曲解了作者的意思，但这给我们普通读者的就是这么样的一个感觉。专业吗？我不觉得。我没有系统学过电脑，但也将就着可以看懂。相反的，我认为这样很好，让我有时间，有兴趣去研究，如果真的是像所谓的《XX报》上的连载，我才觉得别扭。大软毕竟是一本杂志，真这样做反而吃力不讨好了。“师傅领进门，修行在个人。”再者，大软已经说过，它是一本相对于中级水平用户的杂志，教初级知识，真的是浪费广大读者的时间和金钱。买一本初级教程不就什么都解决了吗？我不知道那几位仁兄是怎么看杂志的，不过好像是很看重游戏的。攻略只要讲清楚怎么通关也就很好了，况且大软中攻略的文笔也不算差了。很具欣赏性。如果一部攻略要100多页，且还是全彩的，那肯定贵得吓都把人吓死了，还用看吗？不如自己去玩更好（介绍一下，本人乃骨灰级玩家，向来不赞成攻略，太小儿科了）。还有，真如作者所说，每期都介绍一些人玩得烂熟于心的文章，只怕Ken他们会饿得连骨头都没得啃了。对不起，罗嗦了一下。

关于聊天室的情况，鉴于本人很少去游荡，也就没有资格去说，因此就不在此处胡吹大气了。

别总抓住别人的缺点痛处不放。失误是任何刊物都会遇到的问题，这么一个延期故障，居然让大软成了12亿9千万中国人的罪人，这个罪名可不轻。我有些想不通，作者何以用如此“恶毒”的词语来攻击大软，丝毫不计后果。难道大软真是像他们所说的一无是处吗？至少我心里是一直把大软当作朋友的，对于朋友能说这样的话吗？也许几位是“因爱成恨”，怀着一种“恨铁不成钢”的心情。但我要说各位太过激进了。大软把这篇文章登出来，我想也真够不容易的。

要说大软也办了不少和读者共庆的活动，五周年纪念就是其中的一件，只看得我眼睛瞪得如同金鱼一般，大叹无缘参加。批评现在的大软没有人情味，也真是太过了。

大软这五年的风雨历程走得确实不易，其中的成长更离不开这几位仁兄式的读者的帮助劝戒，但大家应该都是为了大软的发展而努力，是善意的、诚恳的。别让刚过完5岁生日的大软负太多本无需负的责任。

早班 敬上

OICQ：7900306

E-mail:carlos886@suina.cpm

大众软件杂志社的编辑们：你们好！

我们是四川省成都市民族高中高二（2）班的学生，看大软已经2年多了。最近在20期上看见有人在“来信问答”中大肆“批驳”，我们对此非常不满。那位Friend不知看的是哪期大软后评论的。这几期的大软都对《水晶宝合》部分地区买不到的事做了解释，他却还咄咄逼人地责备你们。再说大软即使涨价也是



正常的。论页数增加了不少，就只算纸张钱也该涨一些了。至于大软的内容越来越专业，我看是符合读者利益的，你不可能一直看大软而只想获得最“菜”的知识吧？毕竟随着大软的发展，内容上也该加深一些了。

对于那位朋友说“在同一棵树上吊死”，我们非常反感。你如果要看简单的、你喜欢的，你就换杂志好了。干嘛要骂我们大家这么多年来一直喜爱的大软呢？

以下是我们班同学的签名：

冯惠、Eileen、Amable、艾鸥、曹维婷、尔古伍哈

（**编者注**：大众软件的定位一直是中级读者。所以，无论过于低浅，还是过于高深，都不是我们的本意。）

大软你好：

我算不上是什么大软铁迷，因为我是今年才认识她的。我就买了今年一年的大软。不过我会一直买下去，我认为她是很优秀的，这就是我支持她的理由。

在这儿我提一点小小的意见：贵刊的“选票”和“读者评比表”可不可另附纸张，我实在不忍心把大软“分尸”了！

万州 Anubis

各位编辑：

你们好！这是我第一次给你们写信。自从1996年看到这本杂志，我立刻被其丰富的内容吸引住了。时光流逝，转眼4年，我一期都没漏看。可是从今年开始，大众软件已不像从前那样吸引我了。我挺喜欢玩游戏的，可杂志后半部分我认为结构不合理。新游戏介绍太少，也不够详尽，希望增加内容（说实在的，插图太少，以致于看半天连它是什么样子都不知道），望改进！我已是高三的学生了，可能不久就没时间再看心爱的POPSOFT了。（伤心欲绝……）

我叫郑柱，家住成都市红星中路联升巷XX号供电局。（找得到吗？很偏僻哦。）

大软编辑部：

如今的大众软件昔日风采已不在，杂志如此办下去铁杆读者将越来越少。在此我想以一个忠实的读者的身份对杂志内容提一些建议：多增加一些当今流行的软硬件知识（现在杂志上的内容太过时），减少一些游戏攻略的刊登，毕竟大众软件的内容不是光为游戏而设，我想这样才能使大众软件更能适合我们这些电脑迷的需求！

最后祝愿大众软件越办越好，成为中国的NO.1。

读者 大菠萝Ⅱ

读者 bonni：看了20期《大软》“来信问答”上几位死党的信，顿觉眼前一亮（小编曰：我们被骂得那么惨你还“眼前一亮”！）。一般读者来信都是表扬的，很少有批评的，偶尔一封当然让人觉得很新鲜。仔细想想，他们的意见我似乎也有（小编曰：狼狈为奸！），主要是文章难度的问题，现在大软的文章越来越专业，搞的我们这群菜鸟不知所措，已经有这么多读者提意见了，还不改改么？说实在的，我买大软主要是被她的亲和力所吸引，要是纯粹为了学习电脑知识，我早就买《电脑界》等为初学者出版的杂志了！其实我觉得大软出杂志似乎太赶了，这么厚一本书一个月要出两期实在难为了小编（小编曰：竟然还有你这样想的！），大软的CD做得太马虎了，里面很多软件都不管用。至于其它的我看没什么大不了的了，广告不算多，封面也没什么……总之，《大众软件》的小编们，努力吧！

（**编者注**：以上括号里的“小编曰”都是bonni自己的话，可不是我说的。下面才是本小编的发言。）

小编语：按照真实可靠的算法，新的世纪应该起于2001年。刊登以上几封读者来信，并非是对批评我们的同学有什么不满或其它的什么想法（喜欢被人骂？），而是本刊正处于年底改版的关键时刻，更加上新世纪的压迫感（其实主要是老编的要求），各栏目非常希望听到各方面的朋友意见。不管是正面的，还是反面的。所以，弟兄姐妹们无论对本刊的任何栏目有意见，都可以发妹儿给Reader@popsoft.com.cn。

有老编的支持，你还怕谁？

上海主旗新科技有限公司“雅典娜大陆”（www.athena.com.cn）、《大众软件》杂志社（http://www.popsoft.com.cn）、网易游戏（game.163.com）和《电脑商情报》（http://211.100.6.136/gamebbs/）、共同发起“**女性与游戏如是说**”系列论坛讨论和有奖征文活动。欢迎大家积极参与。稿件内容以“女性与电脑游戏”为题材，作者自拟题目，内容可不限于电脑游戏的有关话题，更可以引申到由电脑游戏而起的生活经历、爱情感慨和你对人生的种种领悟。且文章字数长短不限。同时，所有入选文章都将参加2001/1/20—2001/1/25日的网上公开评选。我们的奖品设置为：

“mystery主打星”1名：奖金1500元

“mystery银星”1名：奖金800元



"mGIRL" 1名：
奖金300元，游戏软件《谜之宠物》1套
入选奖5名：
游戏软件《谜之宠物》、《神秘岛》各1套

希望大家来稿写明你的真实姓名、详细地址、邮编和联系方式，以前很多朋友没有注意到这个问题，为颁奖带来了难度。

读者评刊统计汇总（2000.15期-2000.19期）

2000.15

应用栏目	票数	名次
实用软件	329	1
应用心得	311	2
问题交流	233	3
网络时代	229	4
硬件评析	184	5
读编往来	162	6
新闻速递	96	7
专题综述	96	7

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	269	1
TOP TEN	245	2
游戏赏析	197	3
有字天书	164	4
游戏剧场	149	5
前线地带	121	6
中国游戏报导	112	7
专题企划	74	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
感受WAP——用电脑模拟手机上网	郭涛	201	1
暗黑破坏神 II（上）	吴瑞川	129	2
关于"黑洞"的后续报导	本刊编辑部	114	3

2000.16

应用栏目	票数	名次
实用软件	172	1
应用心得	164	2
问题交流	152	3
读编往来	131	4
网络时代	128	5
硬件评析	126	6
专题综述	92	7
新闻速递	80	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	185	1
TOP TEN	143	2
游戏赏析	133	3
游戏剧场	126	4
有字天书	114	5
中国游戏报导	104	6
专题企划	102	7
前线地带	101	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
"海洛因"的静脉注射——关于游戏的一点思考	本刊编辑部	107	1
暗黑破坏神 II（下）	吴瑞川	63	2
[illegible]	[illegible]	60	3

2000.17

应用栏目	票数	名次
实用软件	274	1
硬件评析	237	2
问题交流	223	3
应用心得	218	4
新闻速递	186	5
网络时代	184	6
读编往来	175	7
专题综述	85	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	315	1
TOP TEN	271	2
游戏赏析	262	3
有字天书	198	4
游戏剧场	181	5
前线地带	176	6
中国游戏报导	173	7
专题企划	161	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
无形帝国——盗版软件，真相大白	本刊编辑部	177	1
网络反黑机甲队	王刚	97	2
我短暂的网络生涯	冷露	69	3

2000.18

应用栏目	票数	名次
实用软件	203	1
应用心得	186	2
硬件评析	153	3
问题交流	139	4
网络时代	138	5
读编往来	117	6
新闻速递	101	7
专题综述	81	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	189	1
游戏剧场	158	2
TOP TEN	135	3
游戏赏析	134	4
有字天书	130	5
晶合通讯	121	6
前线地带	102	7
专题企划	88	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
永往直前之千亿星辰（五）	COMMANDDO	67	1
追踪伪正版	本刊编辑部	49	2
自"邮"自在——国内6大免费电子信箱测试	晶合实验室	46	3

2000.19

应用栏目	票数	名次
实用软件	251	1
应用心得	228	2
硬件评析	201	3
问题交流	200	4
网络时代	184	5
读编往来	171	6
新闻速递	156	7
专题综述	83	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	251	1
TOP TEN	251	1
游戏赏析	211	3
前线地带	173	4
有字天书	164	5
游戏剧场	147	6
晶合通讯	142	7
专题企划	135	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
网络生存72小时惊魂	苏旅	97	1
善待你的显示器	陈彪	70	2
Windows ME新软件探寻	阿彪	54	3

幸运读者名单

上海	刘嘉侃	浙江	毛国伟	湖南	石　钊
新疆	胡　杨	河北	张　岩	山东	马　斐
四川	张　波	北京	王　铮	上海	刘　寅
陕西	谢　飞	北京	尹建飞	南京	许凌峰
河北	宋　扬	江西	王　斌	辽宁	刘　涛
广东	陆潮江	山东	唐玉涛	江苏	周　力
广东	罗　明	浙江	郑佳佳	四川	张　强
浙江	王吉晨	天津	李　森	湖北	陈　荣
黑龙江	何杉				

大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织 .... 前彩 2、4、(81-83、95)

本期广告索引

目标软件（北京）有限公司 .... 封面 、(91)
DELL 直销 .... 封底
北京晶合互动多媒体软件有限公司 .... 封 3、(80)
中文之星数码科技有限公司 .... 前彩 1
第三波软件公司 .... 前彩 3、5、7、9、(96)
创新未来科技有限公司 .... 前彩 6
上海胜创科技有限公司 .... 前彩 8
三星电子 .... 前彩 10、11
智冠电子（北京）有限公司 .... 前彩 12、(97-99)
北京卡利亚科技开发有限公司 .... 前彩 13
深圳金智塔公司 .... 彩增 1
北京世纪雷神科技发展有限公司 .... 彩增 2
北京天下华彩网络软件公司 .... 彩增 3、5、(92)
《游戏时代》杂志社 .... 彩增 4
上海育碧电脑软件有限公司 .... 彩增 6、7、8
金山公司 .... (87、91、100-101)
奥美电子（武汉）有限公司 .... (102-103)
中青旅创先软件产业发展有限公司 .... (104-105)
联想公司 .... (84)
北京实达铭泰计算机技术开发公司 .... (85)
北京京里仁计算机技术有限公司 .... (86)
北京百年树人软件技术公司 .... (88)
万众合力科技有限责任公司 .... (89)
北京金洪恩电脑有限公司 .... (90)
北京博彦科技发展有限公司 .... (90)
天津福克斯考试培训中心 .... (92)
北京月亮超人计算机销售公司 .... (93)
赛门铁克信息技术有限公司 .... (93)
大连先河计算机培训中心 .... (93)
深圳一隆邦资讯发展有限公司 .... (95)

2000 年 12 月上市
简体中文版
48.00 元

心魔

多种视角可任意切换！
华丽的声光效果，扣人心弦的剧情！
两位主角可随意转换，同时体验两种完全不同的战斗风格！

新形态动作冒险游戏
两个角色任你选

附赠游戏攻略

一个万圣节的夜晚，你奉命去调查一座古宅，
而在那里等待你的将是一群从地狱中逃脱的恶魔。
这几乎是不可能完成的任务，
除非你能发现你心中的神秘力量……



法国GameSquad制作
法国Cryo Interactive授权
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版



北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮编：100089
电话：010 - 82635558　传真：010-82634615
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088
邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045 信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

2001年 金卡换取活动

网员朋友们：

您们好！从2001年起，邮购中心将举行“网员换**金卡**”活动，凡持有大众软件邮购中心网员卡的读者，均可换取金卡，换取费20元，使用限期为**两年**。另外，2001年每月将会刊登一些网员特价产品，供网员朋友们邮购，详情请见：www.jhpop.com(晶合软商网)。新网员交纳30元，方可获得金卡。

征订

2001年《大众软件》杂志征订

各位读者：

您好！新的一年即将来临，在此我想问一问，您2001年的大众软件订到了吗？如果您错过了邮局订阅不要紧，大众软件邮购中心将为您提供邮订服务，可直接寄达您家。《大众软件》杂志（半月刊，全年156元）、光盘（月刊，全年240元）和《电脑新时代》杂志（月刊，全年72元）从邮购中心订阅，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，凡在邮购中心订阅全年杂志和光盘者，赠送《大众软件》第六届奖券两张和精美小礼品一份，同时还有一张有效期一年的金卡，凭此卡在邮购中心邮购产品可享受网员价格。

现在我还要告诉大家一个好消息，《大众软件》杂志社为答谢在邮购中心邮购的读者，特给邮购中心留有100套《水晶宝合》和《大众软件五周年－写在杂志边上》，如果您需要的话，现在就可以邮购。

晶合特别推荐

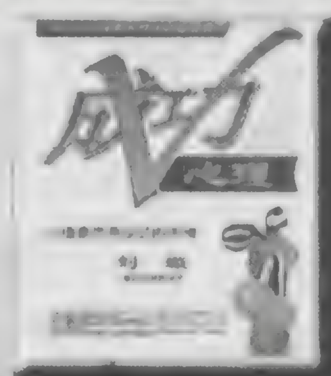
HAPPY NEW YEAR

大宇资讯经典武侠RPG代表作之一
武林中最大原危机期等着您来化解

霹雳奇侠传



《仙剑奇侠传》的制作小组
《轩辕剑3》的游戏引擎
狂徒、DOMO联袂经典奉献
大宇首席动画设计师林克敏跨刀之作
引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
感受八音才子黄文择演绎大霹雳精彩人生
（3CD简体中文版，赠《仙剑诗集》）
零售价：88元　网员价：80元



心理素质是成功的关键
——奥运会金牌得主 刘璇
精彩案例＋精美漫画＋专家点评
提高情商，无往不利

完全版4CD—零售价68元 网员价：60元
精华版2CD—零售价38元网员价：35元

《极品街机》 零售价：28元　网员特价18元
《影视超人》 零售价：28元　网员特价 18元

邮购方法：邮局汇款
汇款单填写方式
收款人地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
收款人姓名：大众软件邮购中心
注意事项：汇款人地址请用正楷填写清楚（按此地址邮回订阅的杂志或其它产品）
大众软件邮购中心电话：010-82634092 82634107

热卖新品

霹雳奇侠传	88/80
捍卫总动员	48/45
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
心魔	38/35
MP3流行宝典－罗大佑	35/30
模拟游戏大全	28/20
防守反击黑客	28/20
铁血联盟II	48/45
交通巨人	48/45
女皇骑士团	48/45
三国群英传II（简装版）	29/25
神偷2－金属时代	68/65
梦幻模拟战I	25/23
梦幻模拟战2	38/35
梦幻模拟战典藏版	98/90
新神雕侠侣	69/65
新倚天屠龙记	69/60
幻想纪元	39/35
《千禾金》梦幻组合	98/95
大刀	68/65
文明II权倾天下	50/45
毒蛇赛车	38/35
动作天下	28/25
黑暗之光	23/21
100精彩游戏	18/16
刀锋忠魂	98/80
龙行江湖	78/70
末日决战	39/36
大话西游（典藏版）	38/35
梦幻帝国（标准版）	38/35
梦幻帝国（豪华版）	69/65
极品街机游戏王	19/18
红鹰敢死队	48/45
全明星网球2000	48/45
极速摩托－铃木2000	48/45
会声会影4	98/90
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
暗黑破坏神II（豪华版）	228

产品包装较大，需加20元邮费

娱乐天地

轩辕剑3	128/110
仙剑奇侠传	25/23
明星志愿II	48/42
明星志愿2000	48/48
魔法大帝	58/55
特勤机甲队III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
永远的伊苏	68/65
疯狂摇摇杯	28/25
企业王国	48/45
科隆外传	48/45
最终战记	48/45
大话西游	20/18
奇迹时代	50/45
异度空间	38/35
女神学院	28/26
KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
爱上网（求婚365日II）	38/35
恐龙危机(标准)	48/45
笑傲江湖	69/60
笑傲江湖会员卡	28/25
笑傲天下	69.9/65
幻弹天使	48/45
雷神小组	29.9/28
英雄无敌－死亡阴影	38/35
虚拟人生2	35/32
网络三国	29/25
烽火三国II	29.9/29.9
心跳回忆典藏版扑克牌	18/18
古墓丽影之失落的神器	38/35
将军：全面战争	68/60
银河创世纪II联盟	68/60
模拟人生（中文版）	60/55
超级医生III	38/30
剑侠情缘II	38/30

百宝箱

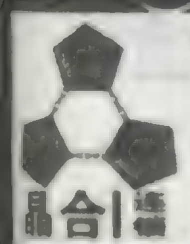
金山词霸2001(专业版)	38/35
金山词霸2001(升级版)	19.8/19.8
金山快译.net2001(标准版)	38/35
金山快译.net2001(升级版)	19.8/19.8
金山毒霸（标准版）	98/90
金山毒霸（钻石会员版）	98/185
超级解霸2000	38.8/38.8
Redhat Linux7.0精装版	38/35
Redhat Linux7.0简装版	12/12
3DS MAX3.X制作全面通	35/35
驱动之家	38/35
克隆专家	38/35
还原精灵	38/35
音速光驱	38/35
影音播霸	38/35
东方影都（标准版）	29/26
东方影都（豪华版）	39/36
纯爱信纸	48/45
编程高手	148/135
玩转电脑	99/80
玩转OFFICE2000	48/45
玩转WINDOWS	99/80
2000年万能工具库	35/32
大众电子贺卡DIY	18/18
黑客防线2－远程工具全面解析	28/28
“魅力四射”多媒体光盘制作高手	69.9/65

攻城略地

异尘余生II攻略	14/14
最终幻想八攻略	15/15
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
攻略手札（2）	7/本
攻略手札（6、7、8）	7/本
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
沙丘2000攻略	35/35
黑客攻击防守秘技	29/29
黑客攻防技巧大全	28/28
麻将大师2－完全“网恋”攻略篇	28/25

万智牌

大战役起始牌	99/90
大战役补充包	29/29
预言起始牌(英文版)	99/90
预言补充包(英文版)	29/29
玛凯迪亚起始包(英文版)	99/85
玛凯迪亚补充包(英文版)	29/29
宿敌起始牌(英文版)	99/85
宿敌补充包(英文版)	29/29
万智牌专用牌夹	128/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
进口透明牌盒（100张）	13/13
进口透明牌盒（150张）	16/16



敬请关注“晶合时代金卡工程”热线咨询：010-82634093、82634088

模拟世界游戏大全

模拟世界游戏大全

拳皇 2000
B 无敌厨机
乱舞 2000

任天堂
A 热血蓝天
立体街霸

2CD 28元

晶合强力推荐 ——模拟游戏总动员

N64、PS、世嘉机经典游戏应有尽有!

超级任天堂、红白机、手掌机所有游戏尽在其中!

超级玛莉世界	银河英雄传说	波子机	零式方程式赛车
天地双雄	空中英雄	暴破精灵	超级大作战
超级俄罗斯方块	异形入侵	阿雷沙 II/ 英	武装机兵
宇宙巡航舰	美式自由搏击	超级相扑威震超人	超级拳王
半熟英雄模拟城市	超级米老鼠	奇奇怪界	模拟飞机
双截龙再起风云	越南战役	超能力棒球	皇家血衣
超级排球 II	超级网球	爱登士家庭	麻将飞翔传
专业足球	F1 格兰披治	旋风足球	森田将棋
荣誉高尔夫	职业摔角	派报童	Q 版太空侵略战
傻豹大冒险	超人 G	波斯湾风云	名车大赛
美式足球	战斗骑士	封神榜	超级玛莉世界 / 英
小鸟必必	大爆笑人生剧场	超级立体足球	明星美式足球
超级问答	夫丸子 365 日	超级战斗棒球	梦幻篮球
反省大冒险	立体网球	地球防卫站	超级美式足球
NBA 超级篮球	异形铁血战士	劲力越野四驱车	……

最新、最酷的游戏等您来玩

北京晶合时代软件技术有限公司总代理

晶合软件销售连锁组织总承销

全国各地软件专卖店及报摊书亭有售 《大众软件》邮购中心办理邮购

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱 邮政编码：100089

咨询电话：010-82634107、82634092

E-mail: jhyf@popsoft.com.cn 网上销售及咨询：www.jhpop.com

晶合连锁

永兴四方 诚征代理

本公司拥有全国所有畅销正版软件上万种最低价分销，邮购9折免邮资，一次邮购50元软件，赠精品游戏一套，价值40元以上，一次邮购200元以上软件赠价值200元软件：金山快译+金山打字通+财神2000+证券之星，一次邮购300元软件，赠笑傲江湖+剑侠情缘II+梦幻西餐厅+雷曼设师+300个小游戏共8CD+书，也可零售价6折无赠品免邮资 热线：010-82641338 62632128 62581138 62581139 82641337 62631986

2000 万能工具库下篇

中国音像出版社出版

3000 万能工具库

2CD+书=35元 12月5日上市

本工具库有百余个新增工具，解决使用计算机中遇到的近600个问题，一次安装、即时调用。

A盘内容：经典工具大升级： WebZip 离线浏览器；BADCOPY95 坏碟克星……**实用工具新秀：** Windows 管理专家及终级加速工具；内存与注册表修改工具；比网络蚂蚁更强大的网络蚊子；自由飞猫网络加速工具；5种新型MP3播放器；CDCOPY 及 AUDIO COMPANION 自制 MP3 工具；VCD-COPY 媒体工具；JEWILINR 替代 PTHY 图像制作工具；ImageEye 支持 24 种格式及照片收集器；对眼神功制作三维立体画；Drop Folder Pro 目录图标更换工具；ICON SNATCHER 快速截取工具；HYSNAPDX 抓图高手；网页特效助理；2万多个中英文站点名称简介、电子世界地图；快速E-mail工具；驱动工具；黑客工具，帮你检测获取密码、探测和监控等；**教程与实例：** COOL3D 特效教程；PHOTOSHOP 特效技术；网络实用安全教程；ASP、CGI、VB SCRIPT、DELPHI、C++BUILDER 和 3 种数据库教程与60多个范例说明；20个源代码可供你直接使用；**硬件急救：** 硬件维修、超频特例、整机动态和专家急救 160 个，为您解决常见疑难杂症：如插卡兼容、修复光驱、主板故障、死机等。**B盘内容：附赠：** 游戏娱乐 WINDOWS 全能游戏 105 个：海战类6个；陆战类6个；空战类8个；赛车类4个；棋类15个；牌类10个；麻将类5个；模拟类15个；体育类14个；笑死人4个；整死人3个；其他类15个。娱乐：漫画30个；音乐18首。**热线电话：** 82641338

百万游戏攻略秘笈典藏

2CD+书=38元 11月底上市

席卷 1994-至今畅销游戏 1000 余个：红色警戒 2、暗黑破坏神 II、大航海时代 4……

鲸吞超级游戏攻略800篇：仙剑奇侠传、新绝代双骄 2、新神雕侠侣……

囊括游戏秘笈10000余条：星际争霸、新倚天屠龙记、轩辕剑外传－天之痕……

超酷游戏动画50余款：最终幻想系列、恐龙危机、山脊赛车……

经典游戏金曲 50 首：最终幻想 9 片尾曲、篮球飞人主题曲、王菲 "EYESONME" ……

明星写真＋壁纸 300 余幅

中外电脑笑话 30 个

赠恐怖惊险完整大游戏 3 款

总计 100 余万字 光盘容量 120M

热线电话： 82641337 82641338 62581338/39

3DS MAX3.X制作全面通

2CD+书=35元11月10日上市

本软件教您学习 3D STUDIO MAX3.X 新功能、新界面布局、基本操作和场景建立、建模工具和方法、灯光与摄像机的设置、材质与贴图、动画、以及后期合成与渲染等内容。并对 400 多种功能要点逐条进行讲解，用几十个小实例形象直观讲解的基本操作与应用，用四个实际创作实例讲解……并提供一些创作精品供您欣赏和应用。附赠 3D 材质库：彩色玻璃、窗帘、花边、椭圆、珠宝、圆环、圆柱体、桌椅、钟表、沙发、景观、其它三维图、水、大理石、地板、地毯、墙壁图案，20 多个种类数千幅图片

热线电话 010-82641337 82641338 62632128 62631986 62581138 62581139 13801366098 13501173180

3000元当老板

您只要投资3000元，加盟永兴四方全国连锁组织，您将获得：1、全国最低价的正版软件分销；2、价值4000余元的畅销软件；3、优质高效服务及销售策略指导；4、零风险库存保护；5、《中国电脑教育报》等多家媒体广告支持。且不交加盟费、管理费、授权费、手续费、广告费、运输费。每县（市）只设一家专卖店，先动先成功！

FLASH PARTY先锋派 2CD+教材=28元 热卖中

超大容量，2CD 囊括 100 首流行 FLASH 音乐，120 多个休闲 FLASH 游戏，100 个卡通 FLASH 造型，2200 个 FLASH 音效素材，1800 幅高清晰度 640×480 FLASH 图片素材，300 种特色 FLASH 字体素材，30 个配套软件：MACROMODIA 全家福，多媒体相关工具，FLASH 特效傻瓜型制作软件让你 3 分钟实现美丽梦想，FLASH5 完全教程，上百条高级实用技巧及源程序，从入门到精通，汲取优秀创意，迷人的效果马上掌握。本产品最大特点：即学，即会，即用！**赠送：** Macromedia Flash5.0 Macromedia Fireworks3.0 Macromedia Flash Web Player5.0 Macromedia Dreamweaver Attain Screenweaver FREEWARE Edition1.02 Screenweaver II2.05 Build2 Macrowedia Flash File Format(SWF) SDK SWF Browser2.93 SwiSH1.51 Vecta3D Standalone1.0 AFSaver Tool Suite 2.0.0.324 beta Andrew's Dreamweaver Addons1.0 Flax 1.03 Funk Stereo Interface 让你迅速成为 FLASH 先锋一派

热线电话： 82641337 82641338 62631986 62632128 62581138/39

100精怪游戏 CD=18元 火爆热销中

宠物类： 饲养猫 养怪鱼 孵养恐龙 玫瑰狼蛛 红腿大蜘蛛；**赛车类：** 手机赛车 迷魂车战 大撞车；**休闲类：** 踩蘑菇人 青蛙过街 打弹子 蛇吃豆子 眼力测试 双子竞技 大家来找茬 ……SPACE WORM KUIKS 蛇吞蛋 食人鱼 百万富翁 窃珠宝 挖钻石 寻宝赛马场 小猫钓鱼 …… KERBOOM 迪斯尼乐园；**模拟类：** 钻山洞 太空飞行 真实直升机 F-27+F16GOO 博士 …… THE JETPACK 推进器 抓小偷 超级玛丽 PCBERT 忙碌的销售员 蛋头小子 白雪公主 …… 爱的回忆；**射击类：** 炮火打飞机 太空啄木鸟 JUMPSTAR MORE AGOPRESSIVE 打雨石 INTEGRAL ARM DX MESSIER STOUM CALIBER 枪击小猪；**战略类：** 直升机救人质 潜艇 死亡之翼 双截龙 MARSHMALLOW DUEL 军舰炸潜艇 击球 坦克大决战；**其他类：** AQUANID 3D 打砖块 打砖块 血弹乒乓 顽童打鸡蛋 BREAK DOUNZ …… 文字战争 单词俄罗斯 HANG2000 WORDZAP …… BCTMP …… FONG COLUMNS …… 电话 82641337 82641338

永兴四方精品目录 销售热线：010-82641337 82641338 62632128

九龙争霸－劲爆游戏王 2CD+书=28元 百款各类完全游戏，20个宠物，大量游戏补丁和试玩版

2000 万能工具库 2CD+书=35元 涵盖日常所需近200个工具，400个问题一次安装使用，随用随调，赠 WINDOWS 经典各类完整游戏 100 个

中外电视广告精品赏析及技巧 3CD=39元

网页设计实用图标音效大全 2CD=28元 近3万个动态专业图标，1800幅主题页面，2100个音效 WAV 文件

电子贺卡 DIY CD=18元

世纪图库黄金套装 8CD=58元 E网情深2CD=22元；平面设计2CD=22元；边框情趣1CD=16元；卡通素描1CD=16元；3D 材质1CD=16元；卡通电影1CD=16元 …… 建筑设计、多媒体制作、出版、海报、名片、贺卡、包装、背景插图等各类专业设计，分类细致，方便检索

新版 HAPPYCD3 辑 3CD+书=28元 网站建设梦之队、超级解霸2000、智能狂拼、东方红、桌面小精灵、超星图书浏览器 3.5 中文正式版、工具软件与软硬件升级程序、游戏试玩、东方网译……

个人电脑常用工具软件 CD+300页书=25元 …… 解决日常使用电脑中遇到的各种问题 智能安装，检索方便，随需随用

世纪编程点金套装 5CD=136元 VisualFoxpro6.0 CD+书=36元 VisualBasic6.0 CD+书=36元 Visual C++6.0 CD+书=36元 C++ Builder4.0 CD+书=36元 Delphi 5.0 CD+书=36元 …… 错误信息、实例源代码、教学互动，全程动画

软件邮购好便宜(免邮资)

[illegible]	8CD 58/50	[illegible]	2CD 65/50
[illegible]	3FD+CD 168/90	上帝也疯狂	CD 48/40
[illegible] 图版 V2	CD 650/400	救世传说	CD 69/60
[illegible] 有声海报	2CD 25/23	KV3000	CD+2FD 178/100
[illegible] 900 句	7CD 99/75	KV3000 升（免退旧盘）	178/80
[illegible] 龙记	3CD 69/55	东方不败 3	2CD 39/33
[illegible]	8CD 148/110	二笔输入法系统	CD+书 280/150
[illegible] 侠情缘 2+ 梦幻西 [illegible]		东方影都(际)	2CD 29/25
[illegible] 个游戏	7CD 170/58	智能狂拼	CD 38/25
2000 [illegible] 考试(初)	2CD 88/25	新神雕侠侣	4CD 69/55
2000 [illegible] 考试(中)	2CD 88/25	超级解霸白金版	2CD 38/30
[illegible]	2CD 48/40	流风数码(光科 2)	168/98
[illegible]	CD 48/40	KILL 发烧新版	CD 388/210
[illegible]	CD 65/60	暗黑 2 英雄人物	3CD 188/155

琴棋书画学与通 4CD+300页书=58元

本软件通过知识介绍、艺术欣赏和学习提高三个方面以网页形式巧妙安排"艺术四宝"的丰富详尽内容，古雅而充满生趣的界面，配以优美动听的音乐，让你在雅致的氛围中获得美的享受和技艺。

1CD：琴乐篇： 介绍乐理知识、乐曲体裁、乐曲曲式、乐曲表现能力，中外作曲家及代表作品，中外音乐发展史，中外乐器介绍及演奏技巧……**棋牌篇：** …… 自带棋谱管理功能，可任意添加棋谱。赠围棋、中国象棋、国际象棋、桥牌、五子棋、跳棋、麻将、翻牌等多种游戏

2CD：书法篇： 介绍书法各流派来源及演变历史、文房四宝、书法与文学、美学、养生等方面的关系；从作品的角度对商周到清代各个时期的代表碑帖、名家进行书法分析……体楷、隶、行、草、篆帖 **绘画篇：** 介绍西洋画、版画、水彩画、水粉画、素描、油画、国画等常识，中外绘画流派及名家名品，欣赏中国从秦汉至现代，外国从17世纪至20世纪近300幅最具代表性名画，有评价，可打印，形象生动地指导初学者学画水彩画、水粉画、素描、油画、中国画……**3CD：赠** …… **4CD：赠**最新火爆港台流行歌曲10余首

琴乐棋牌篇 2CD+书=32元 赠近200首中外古典名曲

书法绘画篇 2CD+书=32元 赠100经典 WINDOWS 游戏

中国电脑教育报全国软件连锁总部
北京永兴四方科技发展有限公司

电话/传真：010-62632128/1986 82641338 62581138/39 13801366098 13501173180 邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号（100080）收款人：束平安
门市：[illegible] 62548465 E-mail:Cheng@itfound.com

MP3经典之一

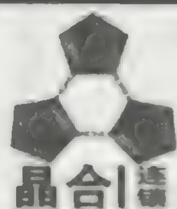
A)音乐教父罗大佑　B)罗大佑专辑评解

这里云集了罗大佑所有力作
这些歌曲有一个主人——就是你
这些歌曲有一个创作者——叫罗大佑
是你生命里的一段插曲
那就是你的回忆
把每一首歌和生命里的一段故事放在一起
你听音乐

2CD 零售价：35元
（随盘赠送罗大佑精美画册）

罗大佑目前发行专集全集目录：

《之乎者也》	《追梦》	《昨日情歌》	《皇后大道东》
《原乡》	《首都》	《情歌纪念日》	《恋曲2000》
《大时代的避风港》	《再会吧！素兰》	《罗大佑自选集之一》	
《未来主人翁》	《罗大佑自选集之二》	《罗大佑自选集之三》	
《宝岛咸酸甜》	《家》	《青春舞曲》	《爱人同志》
《闪亮的日子》	《告别的年代》	《衣锦还乡》	《爱人同志》（香港版）



北京晶合时代软件技术有限责任公司总代理　晶合软件销售连锁组织总承销　大众软件邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089　咨询电话：010-82634107
网上垂询：www.jhpop.com(晶合软商网)
网上销售支持：晶合软商网、卓越网、8848、天极网、新浪网、千龙网

买一张王菲MP3，送一张朋友CD

王菲+朋友

零售价：28元

创造时尚一直是王菲这位天后级人物的标志；无论是她颇具立体的眉，还是百变的发式，抑或横过脸颊的一抹淡彩。然而最突出的还是她华丽的声线，以及对歌曲独到的演绎。青春、躁动、纯幻、深情……所谓"菲靡靡之音"，作为聆赏，柔美之余，动人楚楚。"MP3流行宝典——王菲"不仅仅收录其80首经典之作，更代表着正在流行的时尚。

时尚的浓缩即是经典。而在充满困惑的日子里，只有"朋友"这个话题是永恒的经典。随"MP3流行宝典——王菲"同时赠送的音乐合集"朋友"，将谭咏麟、齐秦、臧天朔、周华健、吕方、田震、任思凯、郑中基、优客李林、无印良品等知名艺人咏颂"朋友"的14首真情作品，一并呈现给所有的朋友。



北京晶合时代软件技术有限责任公司总代理·晶合软件销售连锁组织总承销
大众软件邮购中心办理邮购 邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089　咨询电话：010-82634107
网上垂询：www.jhpop.com(晶合软商网)
网上销售支持：晶合软商网、卓越网、8848、天极网、新浪网、千龙网

个人用户防守反击黑客技巧

各种实例讲解　追踪黑客精彩分析
防守反击实例　光盘内容超大容量

定价：28　　欲购从速

街机游戏库

全新街机游戏
双CD几百款游戏

定价：28　　欲购从速

电子渠道：北京晶合时代软件技术有限公司
地址：海淀区小南庄怡秀园1号楼四层
电话：82634386
图书渠道：北京倩文书店
地址：朝阳区甜水园263号
电话：65934375

广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的____彩色____黑白广告中看到____________公司（厂家）____________产品（技术信息），希望：

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名：______ 年龄：______ 电话：______ 职务：______

工作单位：____________________

通信地址：____________________

邮编：__________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	我的榜评
		1.	
性别	电脑龄	2.	
		3.	
网龄		4.	
邮编：		5.	
地址：			

请将选票填好，装入信封内，寄到：北京和平门邮局3056信箱

大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第24期）

姓名		性别	☐男 ☐女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 晶合通讯
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 攻略指引	☐ 游戏畅谈
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 有字天书	☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

心理素质培训宝典

成功心理

心理素质是成功的关键

刘璇
奥运会金牌获得者

完整版4CD—￥68
精华版2CD—￥38

精彩案例＋精美漫画＋专家点评
提高情商，无往不利

相信任何人都不同程度地梦想过成功。我们注意到，成功者和普通人从表面看上去并没有显著的差异。他们的学历相似、智商相似、家庭环境相似，然而，究竟是什么是因素在决定着每个人的成就高低呢？成功心理，会告诉您。

北京晶合时代软件技术有限公司总代理
晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634096
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
网上销售及垂询：www.jhpop.com
（晶合软商网）

北京黄金分割软件创作室
北京师范大学心理咨询中心 联合出品 咨询热线：010-62114674

能做自由白领 还为谁打工

坐在家里工作 穿着睡衣赚钱

不论年龄，不论文凭，不论地域，只要你有一部电脑，一条电话线（没有电脑，当地有网吧也行），愿意按照《如何成为自由白领》资料中的指导去实施，哪怕你从来没有摸过电脑，也可以在2个月内成为初级自由白领。自由白领可在网上直接赚取美金，时间和精力自由掌握。也可通过考试成为“加盟自由白领”，每天工作3小时，月薪1000元。每天工作6小时，月薪2000元，依此类推。

《如何成为自由白领》由中国电子音像出版社出版（ISBN 7-900017-63-1/g.64），包括一张光碟和一本教材，详细全面介绍了如何成为自由白领、如何上网赚钱的每一个具体步骤和环节，包括如何进行信息搜索、广告监测、专栏编辑、网上导购、节目主持、新手辅导……等网上兼职工作，以及如何在进一步发展，最终成为象杨志远、张朝阳、丁磊这样身价亿万的高级自由白领。

全套定价96元，款到即寄。
网上查询：www.richgod.com
咨询电话：0755-3551184 3551010
深圳一隆邦资讯发展有限公司
联系地址：深圳市滨河路爱地大厦西座13楼D区
邮编：518045
e-mail：faq@richgod.com richgod@richgod.com

晶合软件销售连锁组织
《大众软件》服务部





支持正版
利国利民

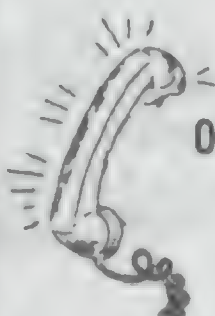
晶合时代金卡工程
会员 123456

北京晶合时代软件技术有限公司
网上购物：www.jhpop.com 电话咨询：010-82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱 100089

▲金版正面

敬请关注：

晶合时代金卡工程



010-82634093
010-82634107
010-82634088
www.jhpop.com（晶合软商网）

支持正版 利国利民

金卡发行时间：2001年1月1日
金卡零售价：人民币30元／张
购买地点：晶合各地软件专卖店
《大众软件》邮购中心
各地报摊书亭

▶金版背面





可爱的宠物饲养作战

《石器时代》中，最让人喜爱的莫过于自行豢养宠物的设定了。游戏一开始会根据你出生地的不同而拥有不同的宠物，你可以和它一起成长，另外你也可以捕获所遇到的任何动物。游戏共设计了00多种动物供玩家选择，最多时可以带着5只宠物行动，但是在战斗时只能出动一只，如果你把宠物行动状态设成“等待”的话，在战斗中就能够撤换在战场上的宠物。

所有的宠物都有一个忠诚度的设计，如果你对它又爱又怜，那么它的忠诚度就会直线上升，但如果你对它态度恶劣，战斗总是失败，它生命值低的时候又不给它疗伤，那么宠物的忠诚度就会下降，严重的还会倒戈相向，甚至弃你而去。

除此外，你还可以让它们学习新的技能，其中最有趣的就是加工、料理这两项了，当宠物学会之后，只要有足够的材料，它就可以创造出新的武器装备或是料理，你不但可以自行装备也可以卖掉来增加收入。



真实的网络人际互动



欢快的游戏冒险旅程！





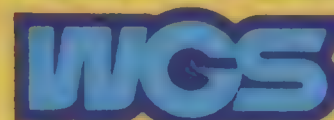
萨姆吉尔村的英雄雕像










"石器时代"是支持


线上收费系统的网络游戏

酷 寒冬日无消遣

上 网 来当原始人

不流血
不PK

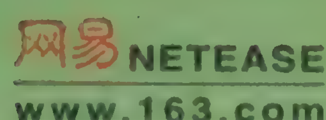
这一次您将愉快地
与大家交朋友，
给您完全不同的
线上RPG！

STONEAGE 网络游戏

石器時代

各大中文网站鼎力合作　排名不分先后



















北京华义游戏网
www.waei.com.cn

 北京华义授权  北京智冠代理  广西金海湾电子音像出版发行


FLYING
HEROES




超级酒店大亨2
欢乐动员令，大亨再出击！
歡樂大亨


谱写武侠游戏新世代巅峰之作
漫画大师冯志明
开创武侠漫画新风范


烽火三国



四个城市

本刊记者/生铁

编者按：北京和天津、南京和上海无论在地理位置上还是在历史关联上都非常接近，它们常常在潜移默化中相互影响，但又形成了独特的地域文化。记者对这四个城市的游戏产业进行了一番考察，并将所见所闻整理成文，以期引起读者更深层的思考。

北京篇



▲这是北京的标志建筑，四岁以上的中国人很少有不认识它的。在小学一年级的美术教程里，有一课就是训练孩子们描绘它的正面图。

北京很美，但又很脏。美是美在它的人文色彩。矮而庞大的政府建筑和宫殿群，能并行20辆车的长安大街，无休止扩展的城市范围，还有只剩下空壳的故宫、颐和园和长城。随便哪个不起眼的角落，都有可能藏着个新鲜的故事和传奇的人物。北京又很脏，半空里常年漂浮着灰色的尘埃。每年春天，来自北方的狂风都会卷着黄色的沙尘滚滚南下。很多人并不喜欢北京，但是他们来了，就不想再离开。

（一）

说北京是全国IT产业的中心也不过分。常有人把北京的中关村比作中国的硅谷，但有趣的是，据说中关村常驻人口的平均教育水平是小学四年级。这里也是众多游戏软件厂商云集的地方，它们使许多有志青年能够从事前所未有过的某种工作。然而书面语言是一种非常可耻的东西，它能制造很多真实的假象。现实其实是另一个样子。记者已经记不清曾和多少个在游戏圈里摸爬滚打过的年轻人在中关村大街上一起快步行走了。我一边婉言谢绝路边卖盗版光盘、假结婚证和身份证的同志，一边听这些青年们谈着自己的过去。他们的思维速度都很快，嘴巴常常跟不上大脑的进度。他们很自我，也很单纯。他们常常从自己的兴趣谈起，谈起自己策划过的某个本子，谈起美工生涯中的心得，如果你从没玩过国产游戏，还真以为自己遇到了仙人。但正如海明威所说的那样，任何故事都是以死亡结尾的，否则它就是骗人。后来项目垮掉了，公司倒台了，这些年轻的“老人”们每每流露出同样的惋惜。他们不愁没饭碗，他们只要认真找家公司都可以有起码是中等水平的收入。但是他们只是为了游戏而惋惜。

这些技术人员们很少跳出来看自己，对公司上层的内幕也乏了解。他们常常谈到的也只有对领导和同事的抱怨。他们很少想到他们的牺牲是必然的。在1999年环境产业发展研讨会上，专家指出我国的第一产业在总体水平上至少和国外存在着15-20年的差距。一个农业大国的第一产业尚且如此，更不要说根本连意识上都没有被国民认同的游戏行业了。而且实际上从事游戏行当的美工和程序员，根本不是最优秀的。

但是你不能责备这些人，因为他们是最荒诞的。加缪说过，创作者等于生活了两次。他们不能忍受无梦的世界。金盘、前导、腾图、尚洋，当它们离去时，他们的对手却感到悲壮和苍凉……而这时他们依然要面对玩家根本不留情面的语言鞭挞。当他们告诉玩家一个制作人员每个月的开销起码是6000元（工资、房租、机器



折旧、上网、水电……）时，玩家却认为应该每月发给他们800元工资了事，因为他们“什么也不是”。

这一切，就是北京游戏行业最早一批从业者的写照。北京有句土话叫“装大个儿的”，意为虚伪的颂扬姿态。现在这批人应该已经是奔30的人了，他们也用不着再跟大家“装”了，他们也到了该考虑孩子和老婆的时候了，可要是你哪天再和他们谈起游戏，可千万别被他们发福的脸上那种冰冷的微笑给骗了。

（二）

然而有些人还是在游戏这个行当里活了下来。不能说他们活得有多艰难，但起码不比其他行业的劳动者活得更轻松。

提起这些人记者首先想到的总是目标软件。支撑这家公司运转的资金里有英国人的钱。但它绝对是个纯粹本土的游戏制作单位。记者最喜欢的是该公司品种多样的免费饮料，然后想到的就是他们的经理张淳。他曾经大发雷霆，就为了坚持在《傲世三国》广告上将EIDOS和国内代理商的名字打成同等大小的字体。领导的性格直接决定着一个团队的风格，目标是北京游戏圈子里公认的作风最优良的单位，它的产品目前在国际上还仅是二流水准，但是他们是中国的BLIZZARD。他们1998年的《铁甲风暴》现在每月还有销量，为公司创造着利润。


▲目标成员合影

最近一次去目标，听说他们正打算乔迁新居。张淳仍打算租到一间足以盛下所有员工的大房子。他坚持认为只有在同一个房间里工作，大家才能更好地沟通。记者头脑中出现的是一间废弃的大厂房，没有隔间，一眼望到头，张淳等几十口子人正在里面做他们的新游戏《秦殇》。关于目标可说的事情太多了，他们的许多优秀成员都有着可歌可泣的故事，但是出于隐私的考虑，不在这里详述。

由台湾立地公司蜕变出的创意鹰翔也曾是和目标风格类似的游戏制作单位。它的灵魂人物姚震也是程序员出身。他常给人留下不拘言笑的错觉，其实他的内心里还隐藏着另一个作为孩子和艺术家的自己，据说他出差的时候也不忘带上自己的玩具模型。现在反过来看《生死之间》系列，它简直就是一个二维版的《家园》，而且其中的许多细节如导航系统、宇宙观察员等设计都体现着创作者的苦心。但这一切综合起来都没能达到它应有的高度。这个公司的一切包括作品都可以说是姚震独自雕琢的。但是现在他已经拒绝再回到这个地方了，他最得力的助手们也已和他一起离开。《独闯天涯》之后的创意鹰翔，已不再是原来的它。

目前在北京深智软件科技有限责任公司旗下的八爪鱼工作室，则是早年腾图电子遗下的一枝独苗。它的掌门人王欣同样也是程序员出道。谁曾想就是这个有着女孩名字的早期人物，却是位习武多年的怪杰。他的身影很少出现在新闻发布会等浮华场合。有一次记者在他隐居和工作的地方问他是如何获取业内消息时，他的回答是上网。还听说在一次游戏界高层研讨会上，他曾就“国产游戏缺的是什么”这一议题上台发表看法。他跑上讲台，在黑板上只写了一个大字——“钱”。除去游戏，深智还一直接一些动画制作的项目。所以王欣一直把美工当作他们最大的优势，但是他们的产品究竟怎样呢？我们不妨去试试他们最近的作品《黑鹰传奇》。



（三）

有人认为，大陆的游戏业要从代理做起，通过代理来学习生存。新天地就是这类企业中的榜样。新天地是个运气不错的公司，当年拿下VIRGIN公司的产品靠的就不是硬关系。他们有一个经验丰富而又团结的班子，无论是代理汉化、宣传策划还是市场推广都做得踏踏实实，精益求精。许多国内代理公司的产品汉化工作都是委托给他们做的。但是长久来他们的代理产品线始终比武汉奥美公司的略逊一筹，和南京英业达的联手无疑扩展了自己的道路，并在推动国产游戏发展的方向上迈进了很策略的一步。关于这个公司的一切记者都详细记录在今年4月第8期专题企划里，有兴趣的读者可以从中认识许多优秀的人物。

总部设在武汉的奥美电子本来是不该出现在我们这篇文章里的。奥美的现任老板以前做过服装和腌货生意，但是当他看到游戏这片还未开垦的新大陆之后，明



智地选择了这个方向。他们和外国有硬关系，代理的产品异常优秀。BLIZZARD的《暗黑破坏神》、《星际争霸》，SIERRA的《半条命》……都是振聋发聩的名字啊。不过奥美的汉化、包装等工作整体来看却做得并不出色，但他们在北京分部的工作还是卓有成效的。北京方面的负责人陈栋是个务实的宁波人，许多人都说武汉方面拨给他的资金并不多，他却能把活干得有声有色。

大名鼎鼎的EA公司在北京只有一个有5名员工的办事处。负责人孙敬伟曾经表示，EA会在中国成立子公司的，但这恐怕还要等待时日。因为EA和许多外国厂商有着相同的思维方式——你要我的产品我就给你代理，反正这样大的中国市场与其空着，不如先占领阵地。国外的项目经理去韩国，去日本，却很少顺路来中国考察，因为这个盗版猖獗的市场可有可无。而作为全球最大的一家娱乐软件公司的EA能在中国有这样一个办事处，已经很难得了。他们的产品一直在不动声色地推出，FIFA系列、SIMS系列……北京方面还负责着对EA每年几百款娱乐软件的筛选工作。象RED ALERT这类不符合中国国情的游戏则被严格地排除在代理出版计划之外。EA北京办事处聘用的翻译本土化的情结非常严重，比如《模拟城市3000》中出现的“《大众软件》大厦”。



第三波在大陆玩家心目中的地位远远没有它在台湾的地位高。在台湾有7成以上的国外产品都是他们代理的。大概是价格因素使然，他们从INTERPLAY和光荣取得的产品线都没有取得应有的轰动效应。从今年开始他们与昱泉合作推出一系列的金庸武侠RPG，不知后事如何。

在北京，还有做连锁销售起家的连邦软件、与《大众软件》有着血缘关系的晶合互动、中青旅集团注资的创先软件、新晋的世纪雷神，他们都是做代理的重要公司。

（四）

从今年开始北京的游戏圈子里出现了一些新的面孔。

软星，就是大宇，大宇就是软星。他们在北京上地信息产业基地悄无声息地招兵买马、安营扎寨，“仙剑之父”姚壮宪亲自压阵，作好了长期作战的准备。他们已经推出了《霹雳奇侠传》，下一步就是支持网络功能的“即时游戏”《大富翁Ⅴ》和《仙剑奇侠传》网络版。大宇和他们的老朋友智冠相比可谓是姗姗来迟，智冠北京公司早在94年就成立，属于首批进入大陆的台商之一。智冠于今年推出了《网络三国》。接下来是华彩。它是台湾最大的软件企业之一，他们今年凭借自己雄厚的资金实力抢滩大陆市场，与其说他们是一辆重型坦克，不如说是一台大马力挖掘机。他们在大陆主推的第一款产品是网络游戏《万王之王》。台湾华义国际今年也在北京开设了分公司，主推第一款网络游戏《石器时代》。韩国宇智科通也在今年带着他们的网络游戏《黑暗之光》进驻北京市场了。莫非“网络”真的使北京游戏圈子的格局发生了变化？如果说这些公司同时在2000年进驻北京仅仅是一种巧合，那么“中文之星”也将推出网络游戏的消息则表明了另一个游戏时代的到来，虽然它可能只是一厢情愿的时代。

北京是说不完的，因为所有伟大的艺术品都带着强烈的寓意一虽然参与缔造它的人并没有意识到这一点。

天津篇



▲这是天津海河一角，涨潮的时候河水就会漫过泥滩，并向东流入渤海。

说起天津，你能想到什么？是荒凉河滩里倾斜着的挖泥船和那一丛丛沉默的芦苇？还是渤海湾里迷离而神秘的海水？或者什么都没有，只是一段段发黄的记忆的胶片，在脑海里若隐若现？

天津，一座往昔的工业重镇，三大直辖市之一，灰色而忧郁的城市。在它平淡乏味的外表下蕴藏着某种神秘的气息，你也许从没来过天津，但是你却忘不掉它。

作为这次专题企划的第二站，它有着自己足够的特征。

（一）

一套干净的公寓。在侧面的墙上贴着员工考勤表和联系方式。房间里到处挂着这间工作室的产品宣传画。这些画被雅观的像框镶嵌起来，在雪白的墙壁上很悦目，它们透露出这房间主人的美术出身。

一进入李辉的办公室，记者首先注意到他的办公桌上没有电脑。这是为什么？记者问道。李辉说，他因为用眼过度，去年眼底出血，右眼视力受到严重影响，医生不允许他继续使用电脑了。他现在每天都在点一种昂

贵的眼药。瞧，他为自己的游戏事业付出了代价。记者随口说这是个很好的宣传点，但他并不觉得兴奋。

李辉是正统的天津人，95年入行后，在英业达天津分公司做了3年，负责多媒体的开发工作。《大唐诗录》的主页面就出自他的手笔。98年退出英业达，成立了猛犸工作室。工作室草创之初只有他一个人，1万块的本钱光是安装电话就花掉了1500元。他告诉记者，他从一开始就是要做游戏，但工作室最初制作的却是《跟大师学绘画》、《火柴头英语》这类多媒体产品，这之后时机成熟，以“猛犸”的名义推出了《危险人物》和《谜之宠物》等游戏。

李辉对工作室的发展从一开始就有着自己明确的把握。他主张一定要把游戏当作商品，要象对待商品那样对待它，认为游戏是特殊事物的从业者是没有理性的。应该严格地走走商业运作的路。他觉得国内急需一批既懂得成本运算和商业机制又深刻理解游戏的管理人才。李辉很反感员工养成加班的习惯，他认为规律克己的生活比激情更重要。猛犸制定的项目日程安排表都是控制在每日8小时之内的。

晚上，记者到李辉家里做客，听见李辉正和他的妻子通电话。电视里正播放着天津泰达队的一场主场球赛。李辉的胃病又犯了，他克制着自己的痛苦，继续和记者攀谈。他抱怨发行商和制作商沟通不良，为产品缓慢的回款而烦恼。他最后还告诉记者，其实他个人的终极理想是做独立制片人，运用电脑技术拍一部属于自己的电影，到那时，游戏和电影交织在一起，真是一个瑰丽的梦想。



猛犸目前拥有4个精干的小组，分别负责二维、三维、策略和网络游戏。其中负责制作网络游戏的极光工作室成员最成熟，他们已经有10年的从业经验。在中午休息的时候，“猛犸”的成员们常和记者聊上几句，他们让记者把自己所了解的国内其他工作室的情况讲给他们听。猛犸的员工全都操着标准的天津话，他们普遍年轻，绝大多数都没有过游戏制作经验。在他们的目光里少有国内资深从业者的疲劳和虚无，但笔者怀疑他们对游戏的理解是不是足够深刻。下午5：30，记者在阳台上，看到这些男孩女孩们陆续从楼门里出来，骑上车，汇入到街道上黑压压的人流中……

猛犸还有一位重要成员。他很年轻，20出头，有一双漂亮的却很难让人喜欢的大眼睛，因为他的目光里充满了洞察的锐利。他是工作室除李辉外的第一位成员，也是目前的主要管理者。当他第一次来到猛犸工作室的时候，看见屋子里只有李辉和两台电脑。“你所看到的就是这个公司的全部了。”李辉这样说。“我当时以为这是家广告公司，正好我学的专业能派上用场，于是就呆了下来。两个人，三个人，四个人……我经历了公司的各个时期。”谈到对游戏的看法，郭大鹏这样说，“我觉得一个好游戏就是一个点，所有的东西都是围绕着这个点而展开的。当俄罗斯方块里整整5排彩砖被你同时消去时、当‘C&C’中的坦克群压进敌人防线的一瞬间——那些就是一个游戏的‘点’，是让玩者激动的灵魂。游戏的一切制作其实都是在为这一‘点’制造悬念和铺陈气氛。”

猛犸工作室目前正在注册公司，只有搞资本运作，走融资之路，李辉才能最终达到他的理想。总体来说，这是一家领导思路很清晰的公司，也是天津游戏产业的希望。他们所推出的《危险人物》、《谜之宠物》等产品虽然都不很成熟，但都是在工作室的发展计划之内的，没有失控。目前他们的新游戏《恋爱季节》、《游戏频道》也在紧锣密鼓地制作当中。

（二）

对“猛犸”的介绍占据了“天津篇”的主要篇幅，因为他们是这座直辖市唯一比较正统的本地游戏制作单位。英业达集团在天津的分公司一直是负责多媒体教育软件的开发、销售和生产的，他们97年出品的《大唐诗录》在公司当时的概念里也只是一款寓教于乐的学习软件而已。

至于日本光荣（KOEI）天津分公司，许多人只不过是从几年前“提督事件”里知道了它的存在。《三国志》和《信长的野望》系列的片尾字幕里也只简单提到一句“感谢光荣天津分公司的大力协助”而已。至今许多游戏圈里的老人物们都不知道他们的行迹。光荣在天津和北京的分公司，其实和NIKE在国内的一家球鞋加工厂的性质相差不远。



南京篇



▲雨中的南京总统府。它最早是清两江总督的官邸，后来数易其主。是它故去的主人们赋予了它某种魅力。

作为六朝故都的南京，也有着和北京相近的气质，它更象一位风韵尤存的没落贵妇，出于墉懒，而疏于打点自家豪宅中的花园。这一切看起来都已经陈旧而破败了，然而岁月留给她的雍容和魅力，还有那庭院中往昔气象的遗痕，却依然令人敬畏。随便哪个美丽的少女和她时髦的闺车，在这一切面前，都显得轻薄和黯然。

笔者找到位于仙鹤街100号的英业达集团大楼时，已经是下午了。记者在大门口被迫交出了身份证，在一楼大厅还被前台小姐领着去换了双拖鞋。然而推开明日工作室的大门，笔者还是对它的规模感到吃惊。整整一层楼，160多人，分别负责着游戏和相关网站的工作。还有全套专业设备的录音棚和价值100万元的sgi（silicon graphics incorporation）图形工作站———看就是硬件厂商的作风。然而好的装备并不意味着能打硬仗。还是让我们深入了解一下明日人吧。

明日工作室产品推进部课长史昊直言不讳地说，他们都是“有梦想的人”。明日成立已经有整整 6 年了。他们对国产游戏有很强的企图性，那就是做最成功的产品。在笔者后来与明日成员的不断接触中，也发现他们从不掩饰自己对游戏的迷恋和崇拜。他们没有那种历经打击后的自卑和冰冷。

明日给笔者最大的感觉就是其管理机制的完善。他



▲明日工作室一角

们采用了MICROSOFT的PROGET管理方式，每月进行干部和单项产品会议。成员分工明晰，不存在“一把抓”的情况。明日的第二个特点就是强大的经济后盾（前面已经提到）和长达6年的“基础建设”。6年来核心成员几乎没有变动，已经形成了深厚的工作友谊



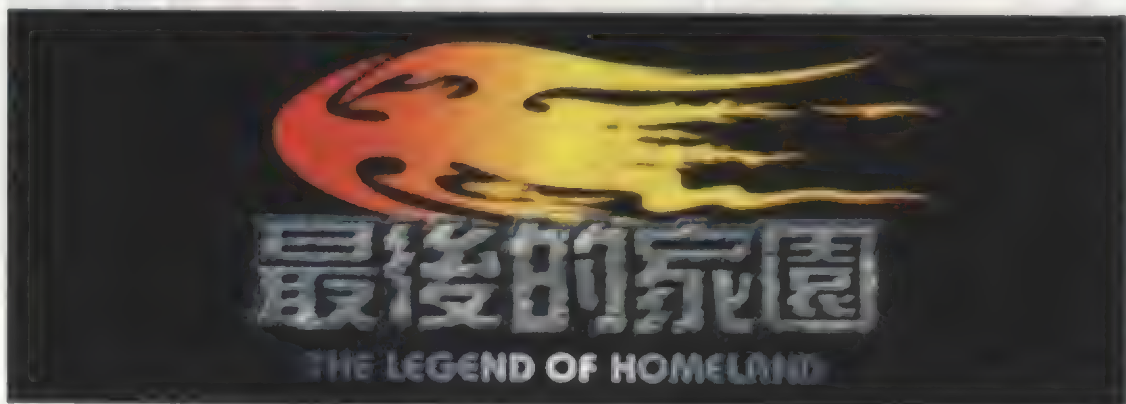
▲明日工作室的小组负责人

（男女互助组也蔚然成风——这是个玩笑）。当记者让明日的成员总结一下自己的特点时，他们非常骄傲地说：“我们的产品在整个华语地区卖得都很好，在这一点上超过了大陆其他制作组的产品。”记者马上明白他们在说《虚拟人生》系列的成绩。明日工作室计划先做一些能迅速产生经济效益的东西出来，经验进一步积累后再搞大制作。明年他们将有6个产品陆续面市。其中包括普及唐代文化的《梦回唐朝》、实时3D的《最后的家园》、虚拟办公室系列的《电影大亨》、多媒体电子图书类的《英雄无泪》以及《虚拟人生》和《春秋英雄传》的后续产品。其中有两款产品具有相当大的潜



力。在推出产品的同时，明日也没有忘记网络的重要。他们目前拥有文学品位的www.bookfree.com和卡通品位的www.cartoonfree.com两个网站。其中前者号称签下了大陆所有知名作家的简、繁体作品版税。

个别人始终对明日工作室有钱这一点耿耿于怀。但无论如何有钱总不是坏事，如果他们能就此成为国产游戏的中流砥柱，也未尝不是件好事。2001年1月1日明日工作室就要正式挂牌成立公司了。他们未来在游戏界的位置将在这一年明确起来。



上海篇


▲浦东一角。左边那座建筑就是著名的金贸大厦。

上海区别于任何其他城市。从80年代开始，它就是优质商品的代名词。在港台品牌进入大陆之前，它一直是皮鞋和服装爱好者的麦加圣地。进入90年代的上海则又有了一次脱胎换骨的转变。它象纽约那样分成了新旧两片城区。白天的上海，窗明几净、前卫摩登；入夜，在浦东遥望外滩的夜色，仿佛一切又都回到了纸醉金迷的30年代。而你的内心却隐隐作痛，因为根据弗洛伊德的暗示，那些耸入云霄的摩天大厦，正象征着永不能结合的欲望。

（一）

能在上海找到魔戒工作室是很不容易的。我几乎放弃了这个希望。纯粹是个偶然的机会，让我敲响了他们没有牌匾标志的大门。


▲魔戒工作室负责人

迎接我的是一位典型的上海男青年。他叫齐渭贤，在他们公寓一般的工作室里，我听他介绍了工作室的由来。工作室最初是由3名在新浪网上结识的上海青年组成的。当初3个人都有收入很好的工作，策划彭亚方拥有一个广告公司的股份，而齐渭贤当时在证券公司，但却是公司里唯一不炒股的人。这很难让人理解。他的解释是不喜欢靠机遇成功，而且他们对游戏都有着生来的爱好。仅仅是靠着这种热爱，他们先后离职。主美费晓斌的连环画本来被上海美术片厂列为拍片项目的，为了组建魔戒，他不得不单方中断了项目。其他两人也撤掉了其各自公司的股份。当时真是什么也没有，齐渭贤指着自己办公桌上的电脑说，这还是从自己家搬来的。而且魔戒现在的10位成员全是从网上招来的同好，甚至有从河北和东北前来投奔的。记者怀疑他们的行为欠思考，而齐坚持认为这不是一时冲动，而是长久以来的愿望，而且一定要独立制作。他认为在外资大公司很难发挥自己的创造才能，虽然在那里可以学到一些东西。


▲魔戒工作室成员

上海的社会环境不太适合独立游戏制作组生存，不过近年来上海以信息产业为导向，在政策上对技术公司还是很支持的。魔戒工作室感觉和其他制作单位拼传统游戏还缺乏实力，所以打算从网络游戏起步，这至少可以把大家的起跑位置拉得近一点。

魔戒在游戏开始策划时就找好了发行商。他们希望从一开始发行商就参与到游戏制作中，这样在开始做游戏时就能面对市场，而非闭门造车。这使记者想到了另一件事，今年美国Sector 14工作室革命性的空战类作品《巴比伦5号——烈火之战》（Babylon 5：Into the Fire）之所以夭折，就是因为没有发行商对这部游戏感兴趣，因此它的开发工作将无力维持，而目前该游戏的持有者也不再对出售这部游戏的资产感兴趣。成为代理商旗下的一员，无疑是独立游戏制作者保证生存的一条可行方案。

齐最后表示，游戏同早期的电影一样，是曙光产业，所以值得奋斗。目前魔戒要做的是把制作组的形式稳定下来，让队伍迅速成熟，而这一切都需要在项目中进行锻炼。

记者很难说象魔戒这样的独立制作组未来能不能发展得很好（他们的工作条件还相当简陋，正在经历着猛犸工作室草创时的状况，但二者面对的行业格局已经不同了），但是无疑未来这样的小组会越来越多的。它们将普遍呈现出成员低龄化和组织松散化的特点。在明年的专题企划中，记者还将对地下状态的独立制作组进行更深入地挖掘报道。

（二）



▲市场部经理刘俊

这里有一种说法，说在上海没有独立制作室存在的土壤，因为很多游戏制作小组雏形刚现就被一些跨国大公司吸收了，成为其庞大制作部门的一环。他们被培训后负责为国外大游戏制作某个局部的模块。许多年轻人并不认为非要自己“创作”游戏才有成就感，他们为自己曾参与《最终幻想》、《三国志》或者《雷曼》这样的产品制作而感到


▲育碧公司一角

骄傲，而且外资企业丰厚的薪金、良好而系统的工作秩序也是吸引他们的原因。表面上看许多国外公司在上海分部的规模很庞大，而实际上他们绝大部分的人力和资金投入是在游戏加工上。这一点在上海育碧（UBI）体现得很明显。

UBI上海分部有成员300人，其中250人为对外开发部门。他们专职负责对国外产品的加工。而国内玩家所知名的那个负责大陆市场代理工作的“上海育碧电脑软件有限公司”和他们没有任何工作关联，他们只能直接从UBI总部取得产品的代理许可。那么对外加工部门自己有没有创作作品的可能呢？答案是肯定的，但是必须先将自己编写的策划案递交法国总部，总部批准之后才可以列入开发项目。但目前国内还没有这样的先例。

在育碧公司，记者还就目前国内玩家所感兴趣的一些问题采访了其市场部经理刘俊。

刘俊对记者谈了代理游戏的市场现状和前景。他说，国内总的前景越来越好，主要原因包括第一批游戏人群逐渐成为社会中坚力量，无论在意识形态和消费能力上都为游戏产业奠定了基础。而且现在经济发展，整机购买力不断增强。另外就现在情况来看，在所有光盘类产品中游戏软件销售量是最高的。

那么有消费能力的族群又真的会在游戏上投资么？他认为如果是有游戏爱好的人不会随年龄增长而断绝游戏消费，而只是多消费和少消费的问题；如果是对游戏了解较少的群体，他们的消费则极易受到大众媒体的舆论引导。刘俊举例说，因为媒体宣传得力，《恐龙危机》的第二批销量竟和《死亡阴影》的首批销量持平。

那么代理商又如何看待正版软件价格下调的呢？刘俊认为它是一种良性循环。价格下调才有普及的可能，才能激发市场潜力。目前UBI的产品销售基本都能在15000套以上。

记者问，UBI在产品风格上有什么人为的方向么？比如暴力限制？刘俊说，目前UBI没有特别的方向，一切还都是针对市场需要而定。象大陆市场，科幻、太空题材和QUAKE类的游戏普遍叫好不叫座。所以目前国内的各大外资公司也都在积极与更多亚洲游戏制作单位合作，例如UBI与日本CAPCOM以及台湾、韩国厂商的合作。而与国内游戏组合作《封神榜》更是这方面的大胆尝试。

最后记者又请刘俊谈一谈UBI对网上销售的看法。他说网上销售目前还只能是一种试验。问题主要出在物流方面。如果网站负责为厂商上门售货，那么就需要一定的物资流通费，假设同样是10元钱，那么一套38元的游戏和一样380元的商品所承受的利润空间就小得多了。而且抛开价格因素不谈，专业网站针对的访问者多是“专业玩家”，他们却很少在网上购买游戏。这样网站、厂商双方均付出甚多，结果相比之传统销售方式却收效甚微。

（三）

除了UBI，上海还有一个公司是不得不提到的。它是新兴的民营科技企业，主要开发方向是互联网技术、ICP经营和电子商务。他们最早是靠推出网络社区“第9城市”、“雅典娜”而被大众所熟知的，你甚至可以在地铁票的背面看到它的广告，这就是上海主旗科技有限公司。之所以提到它，并不是因为它代理过《神秘岛Ⅱ》和《谜之宠物》这两款游戏，而是因为它目前的主要管理者曾是著名的游戏撰稿人天骄创作室。作为一家以网站为主导的企业，之所以投入资金和人力进行游戏



代理工作，这不能不说是和它的领导者的个人理想有着密切关系的。主旗科技的CEO吴冠军本人就很看好游戏市场。而且从另一个角度讲，网站本身是不赢利的，通过代理游戏取得利润，“两手一起抓”，未尝不是个好的想法。但是游戏这条路他们能走多远，恐怕还需拭目以待。

以上就是四个城市游戏行业的概貌。由于篇幅的限制，很多具备可读性的细节都没能在这里出现。当你认真观察一件事物时，总是能感到它的复杂性。在专题的采写中就是这样，感性冲动和理性思考常常交织在一起，很难调和，又无法分解。但这一切对于游戏者并不很重要。他们需要的，可能只是一个能消磨夜晚的好游戏。

栏目编辑：天堂鸟 greg@popsoft.com.cn



当霍路斯神殿缓缓倒塌时，一种凄凉侵入每个人的心头。短短几年中，那个柔弱却不知疲倦的身影跑遍了世界各地，从金字塔到万里长城，从雪域高原到无边大漠。虽然呈现在屏幕上的，只是鼻直口方、胳膊大腿象莲藕的电脑画像，但在我们头脑中早已经过无数遍的“贴图”而完美无缺。劳拉，这个“天使面容，魔鬼身材”的传奇女孩，曾一度成为世界级的偶像，令好莱坞明星也黯然失色。然而，无法回避的是，在美女冒险游戏风起云涌之后，仍在同一水平上重复劳拉故事的《古墓丽影》系列逐渐失去了往日的风采，这个系列所引来的关注也渐渐冷却，只是劳拉这个名字，作为某种象征，仍旧会勾起一些老玩家美好的回忆，为与劳拉共度的日日夜夜感慨万分。也许正是感受到这种尴尬，Eidos颇有用心地让劳拉在《古墓丽影——最后的启示》中不无悲壮地失踪，这似乎也正预示着劳拉这个游戏界最辉煌的角色生命的终结。那一刻，没有人想到劳拉还会再来。



但不管大家相不相信，劳拉又来了！只是这次，故事不再以劳拉的冒险开始，而是由劳拉的朋友来回忆劳拉的事迹，向人们揭示劳拉以前不为人知的冒险历程。当然，游戏中的主角还是劳拉——记忆中的劳拉——这样的情节设计真的象在开追悼会或者事迹报告，难怪要叫“历代记”。这样的“转弯”效果，总比让劳拉复活要少些牵强，但追悼会都开了，《古墓丽影》系列想再出续集就更难了。

整个游戏由4个章节组成，分别是爱尔兰岛、德国小艇、罗马遗迹以及高科技塔楼。不同的章节将讲述劳拉在不同时间的冒险故事。在“爱尔兰岛”章节中，劳拉只有16岁，她必须通过自己的智慧而非武力来解决这一章节的谜题和圈套；在“德国小艇”章节中，动作则是劳拉的主旋律；而在“罗马遗迹”章节中则包括了《古墓丽影》系列两个经典的冒险经历；在最后的“高科技塔楼”章节中，由于面对的是高科技力量和系统，劳拉必须充分利用智慧和策略来完成冒险，此外这一章节中劳拉将会获得名为ZIP的同伴的帮助。

Eidos当然不甘心让《古墓丽影》系列停留在《最后的启示》的水平，《历代记》不出所料地进行了一些改进。游戏环境提供了更好的光影效果，增加了更多的细节、角色以及物品。此外劳拉将增加几种新的动作，包括翻东西、查看抽屉柜子、走绳索、在双杠之间摇摆。游戏中新的服饰包括SAS全套装备以及电影《骇客帝国》风格的配有耳麦的紧身连衣裤，新的武器则有狙击来福枪和格斗用武器。游戏中敌人的AI得到进一步的加强，他们会对声音做出反应，这就意味着有些时候劳拉必须小心谨慎地前进。游戏引入了视线范围的概念，敌人能更好地躲藏起来，当他们脱出劳拉的视线范围之后，武器将不能再锁定他们。游戏增加了一个“秘密行动”模式，劳拉可以通过这一行动模式利用麻醉剂来从背后悄无声息地解决敌人。

最让《古墓丽影》迷们欣喜若狂的是，《古墓丽影历代记》中携带了一个关卡编辑器，这是个足够专业的软件，因为它本身就是用来制作截止到《历代记》之前所有的关卡的，只是稍加修改并与游戏整合而已。在动作冒险游戏中使用关卡编辑器本身就是件很刺激的事情，何况玩家可以利用这个编辑器随心所欲地为劳拉设计包括机关等一切细节在内的崭新的行程。相信不久以后就会出现大批精彩的关卡作品来延续劳拉的故事，但游标想，Eidos这种抛出看家本领的方式，是否也意味着什么？



《古墓丽影》是否还会有续集？美丽的劳拉是否能复活？这恐怕只有Eidos心中有数。但游标想对Eidos说一句：劳拉已经奔波几万里，就让她休息吧，不要再惊扰她孤独的灵魂。我们会永远怀念她。

游侠创作室 游标

GUNMAN CHRONICLES 枪手历代记

自从DOOM出现以后，主视角射击游戏就成了玩家最喜欢的游戏类型之一，而笔者也是它的拥趸，从《毁灭公爵》到《雷神之锤》，再到现在的《虚幻世界》和《半条命》，每一款FPS游戏都牵动着玩家的心，同时也是硬件更新换代的“罪魁祸首”。如果说《雷神之锤》系列是deathmatch的顶峰，那末《半条命》无疑在剧情上达到了一个前所未有的高度，“HalfLife is the Heaven of Mods”。自从两年前《半条命》推出后，其独特的剧情设计和多种多样的模式制作就吸引了大量玩家的视线，现在全世界的玩家已经为它设计了大量新的作战模式，从而使其长盛不衰，而最新的《反恐精英》(Counter Strike)和即将推出的《军团要塞Ⅱ》(Team Fortress 2)都是其中的代表作，而基于《半条命》引擎制作的这款《枪手历代记》将会把玩家带入一个崭新的世界中。



《枪手历代记》是由Rewolf Inc.进行开发的以情节为驱动的第一人称射击游戏，Rewolf Inc.是由一群来自世界各地不同国家、极有才华的人们组成的，由于这款游戏的整个制作过程得到了《半条命》制作小组的全力帮助，这使它的品质得到了相当的保证。《枪手历代记》最初被设计成一个只有单人模式、可以免费全部下载的形式，但是今年早些时候，Sierra宣布将把这个游戏作为一个零售产品发行。这款游戏本来想采用《雷神之锤Ⅱ》的引擎，但是《半条命》的强大魅力使他们改变了主意。



游戏中，你是枪手组织的一个成员，任务是找到一群星际入侵军团Xenomes的发源地。在游戏中你是最先看到它们的人之一，那是在5年之前一个损失惨重的任务中。Xenomes现在似乎得到了改进，好象有人采用基因工程对他们进行了改造，不知何故，尽管是简单的生物，但它们却可以从一个行星迅速扩散到了另一个行星。如果Xenomes入侵背后的秘密没有被很快找出，它们将占据银河系的整个西部旋臂。

在游戏中玩家将拥有很大的自由度，可以在4个风格迥异的星球上作战。注意，团队作战十分重要，但是你丝毫不用担心会失去死亡竞赛的乐趣，它吸取了很多deathmatch的风格。强大的武器系统是这款游戏的最大卖点(要不怎么叫“枪手”)，《枪手历代记》的武器系统具有令人难以置信的复杂程度。游戏中的武器拥有大量的配置组合(不再是固定的几种枪)，它们是可以定制的，平均起来每种武器都有4种变体。经过大量调整的用户界面现在对玩家来说非常直观，而体贴的训练地区设计，使得玩家可以在进入战斗之前随意测试不同的武器设定(我要“塞拉炯”)。武器设计非常平衡而且很符合实际，不一定威力强大的武器就最好用，极少数最强大的武器会发生过热的现象。当玩家采用高速率的旋转模式时，机关枪会出现过热现象，但是玩家可以找到用来降温的冷却器，只要你想得到，就可以组合出最理想的武器，(会不会象Diablo找装备那样呢)。画面和音效想必大家在《半条命》中早就领略到了，而提升后的引擎给你带来的绝对是第一流的享受。

游戏的模式多种多样，除了常见的单人剧情模式、死亡竞赛模式、组队模式外，《枪手历代记》还支持玩家自制模式，玩家可以充分发挥自己的想象力(不知道可不可以和《半条命》的玩家自创模式兼容)。无论哪种模式，武器定制系统都会使你感受到游戏的独特乐趣。

游侠创作室 FATBOY



航海时代 II

在TalonSoft游戏公司和俄国Akella制作工作室辛勤努力下，《航海时代 II 》终于制作成功。在图形方面，本作完全采用3D手法，故事情节引人入胜，画面效果生动有趣，尤其是在即时战略方面，表现得更加精彩。几年前，在美国根本就不知道TalonSoft这个游戏公司，但现在它已是很有名气，而且成为未来最有潜力的一个游戏开发者，这主要是由于他们在游戏中巧妙地采用了3D技术，在图像设计上也做到了尽善尽美。这些特点不仅能够吸引游戏老手，就是新手，在很大程度上也会快速地进入游戏。

《航海时代 II 》中共有11个不同的国家出场。不同类型的舰船都进行了精致的设计，细节表现非常突出。从装备有100门火炮的胜利女神号到装备有2门火炮的小型单桅帆船，都表现得栩栩如生。其中共有13种不同类型的舰船，并且同一个级别的看起来也不尽相同。更突出的是每只舰船模型在游戏中的表现非常灵活。在你指挥它们时，根据情况不同舰船会自动扬帆或降帆，还能看到舰船主桅杆上垂下来的条条缆绳，就象杨柳的枝条在风中摇曳。

这个游戏中每支舰船的设计都是非常精巧细致的，在细微的色彩方面也表现得十分突出，例如红色代表英国水手，蓝色代表法国水手，深青色是美国海军等。

海战基本的攻击方法很简单，就是将炮瞄准敌人的舰船射击，直至敌舰沉海。你可以发射链锁弹，瞄准敌舰的装备攻击，要是能打落帆篷，敌舰船的速度会很快降低。此外还可以进行密集型射击，它能够发挥舰船的最大火力，给敌人造成灭绝性的打击。当你的舰船受到损坏后，其中的一些火炮将无法使用，不过可以对这些损伤进行修理，但是这样会花费不少时间。游戏上有一个提示图表，能够清楚地看到你派出的士兵是否已经达到敌船上，如果登上敌人战舰将会取得重大的胜利，因为在战役模式中俘获敌舰就能够给予晋升。



《航海时代 II 》具有非常好的可玩性，并且，它的许多特点还不为人知，只有你亲临战场，才会领略到游戏带来的无限乐趣和惊险的刺激。

作战单位的选择是游戏的一个基本操作，你可以单击一个舰船或在地图上划个框选中多个舰船。甚至你能够把选中的舰队或单只战舰指挥到适合自己的海域。通过游戏屏幕上的浮动菜单可以操作很多命令，而且命令菜单也不会影响你观看屏幕的作战场面。

游戏中的天气变化制作得非常出色，遗憾的是在测试版中它们都不能实现。天气对战争有着很大的影响，如果碰上了恶劣的天气，远海航行的中大型舰船就不能正常使用布置在甲板上的火炮。舰船对岸的战斗在游戏试玩版本中也不会出现，这个战争允许你派士兵到对岸上去夺取城镇，同时，你能够在海上躲避岸上炮火的射击。再就是在一些关卡中，能够利用陆地上的碉堡对付敌人的舰船。

多人游戏的舰队行动中，每个玩家都能控制一个不同的舰船，如果16个玩家同时参战，那么每个玩家就必须在时间压缩上选择相同的压缩率，不能个人单独设置。据制作公司讲，这种情况下有几个可能的选择，其一是由首先发起游戏的人进行时间压缩设置；其二是通过一个投票选举系统来选择，玩家可以通过投票选出由谁进行时间设置，这样其他玩家也可以对游戏进行设置，从而大大增加了游戏的趣味性。

最近我们拿到了这款游戏的早期测试版本，测试版的界面不太稳定，一些战斗指令不能得到很好地响应和执行，这会使你的舰队和舰船的发展受到影响，正式版的发行还要等到2001年的1月份，希望这款游戏届时会有理想的表现，满足众多游戏迷的殷切希望。

闻名全球的奔驰汽车以其独特的豪华气派和极度的安全舒适性享誉世界，每当提起这个欧洲最大的汽车制造商，不禁会让人联想到它各种出色的产品，例如它宽大舒适的房车、紧凑灵活并且装备有柔软皮椅的实用小汽车，还有大型运输用卡车等。现在我们要把它们召集在一起，稍加改造来进行一场卡车比赛，赛道地点是在欧洲。现在，THQ游戏公司旗下的一个制作小组Synetic，正着手来开发一款《奔驰卡车竞赛》的游戏，这款游戏会将这项独特的赛车运动搬上你的电脑屏幕。

《奔驰卡车竞赛》和其它赛车游戏的最明显区别是它没有采用常规的赛车。驾驶这些卡车并不容易，在高速公路上行使的时候要特别小心，驾驶它们并不象驾驶其它赛车或一般小汽车那么简单。游戏带有教程，可以教给人们驾驶的每个细节，因为你如果没有很好的技术，驾驶这样马力强大的汽车在公路上行驶是十分危险的。在比赛的时候，即使车上没有拉载任何货物，驾驶这样一辆空车也是和其它类型的汽车有所区别，如果你经验不足，很有可能在开始的几圈就驶开出赛道，但是不要紧张，这些卡车车身重心很低，想让它翻倒倒也不易。

奔驰卡车竞赛 Mercedes-Benz

游园创意







《奔驰卡车竞赛》的赛道横贯欧洲，其中有4种不同的锦标赛，赛道真实模仿了实际比赛中的各种细节。比如在德国的Nurburgring，除了锦标赛的赛道以外，还有3条另外增加的赛道，它们极大地增强了游戏的乐趣，延伸了游戏名称的范围。不过在第一次驾驶的时候，玩家不管在哪一条赛道上都会感到困难。Synetic游戏制作小组在游戏中还加入了一个细节信息指示，这项功能非常实用，在以前的赛车游戏中均没有出现过，信息指示由不同的专业赛手告诉你。比如你不可能及时注意到汽车节流阀的精确工作情况和特殊赛道中突然出现的一个紧急转弯，这时，信息指示就可以帮你应付，你可以查看详细的赛道信息找到路途中的关键障碍。如果你只是在驾驶上有麻烦，那么最好的办法就是通过培训和模仿，直到你完全熟练地掌握了驾驶技术。实际上驾驶操作是非常容易明白的，除了控制方向以外就是加速和刹车了，你只需要用一只手就完全应付过来。

Synetic游戏制作小组在制作游戏过程中完全采用了3D技术，图像引擎能让8辆同时行驶的赛车显示在屏幕上，每辆赛车模型都由超过1500个多边形构成，而且还有非常独特的环境和阴影效果。游戏中一个非常引人注目的细节表现是赛车轮胎能在不同类型的赛道上根据各种地面有不同的表现。当你在公路上行使的时候，轮胎摩擦会在车尾形成烟雾；当你长途穿越草地，轮胎会不断把碎草和泥浆抛出。图像系统的另一个完整的部分就是你在驾驶的时候，可以从不同角度观察得到不同的画面。汽车驾驶时的场景设计也是经常变化的，想象一下你坐在一辆真正奔驰卡车挡风玻璃后面的情形吧。游戏允许你从一个追击角度来观察，这个角度可使你更自由地控制赛车并及时修理它们。

尽管《奔驰卡车竞赛》从德文版到英文版的“英化”还没有正式完成，但就其卓越创意来说，这款卡车竞速游戏填补一个空缺。《奔驰卡车竞赛》的确是一款制作精良、画面精美的赛车游戏，从它的菜单系统到高质量的模型细节来看都非常清晰。从今年它在E3游戏大展上的表现看，Synetic游戏公司正在逐渐把他们的设想变成美好的现实，现在他们正在沿着这一条路继续前进。驾驶好奔驰卡车的确是困难的，不过你会体会到无限的乐趣。

也许《半条命》（Half-Life）不算是最好的第一人称动作游戏，但它的多人游戏模式绝对是最好的在线射击游戏之一。世界各地的爱好者制作了无数MOD，在网上到处流传。其中最好的MOD就是1999年开始出现的《半条命——反恐精英》，它修正了原有游戏在多人模式中的许多问题和弊病，添加了一些团队合作的游戏元素。《半条命——反恐精英》是一个在网上自由下载的非商业化产品，但事实上它已经打破了商业与非商业之间的界限，如今这个游戏已经成为全世界最流行的在线射击游戏之一，其威名已经远远超越了《雷神之锤Ⅲ》（Quake 3）。此次发行的正式版同样可以在网上下载，但是发行公司Sierra Studios也把这个最成功的MOD收入在《半条命》典藏版之中进行商业动作。



游戏中的武器包括各类常用手枪、散弹枪、来福枪、狙击枪、手榴弹和其他毁灭性武器。游戏双方只能使用本方的一部分武器，比如反恐精英能使用M4A1，而只有恐怖分子才能使用AK-47。当你进入游戏以后，会看到本关地图的人物说明，就是屏幕左上角的许多文字，如果你看不懂的话就无法参与了。你可以选择加入恐怖分子或者反恐精英，再选择自己的服装，就可以加入战队了。《半条命——反恐精英》特别强调团队协同作战，游戏只有对立的两方，一方扮演恐怖分子，另一方则是反恐精英，每一方都配备各自不同的武器和装备，同时具备了不同的能力。每一张游戏地图具有不同的目的任务，比如拯救人质（Hostage Rescue）、暗杀（Assassination）、安装解除炸弹（Bomb / Defuse）、恐怖分子逃逸（Escape）。







在拯救人质的任务中，恐怖分子的目的是阻止反恐精英拯救全部人质，或是将拯救人员全部消灭；反恐精英的目的则是拯救全部人质，或者将恐怖分子全部消灭。如果最后反恐精英未能将人质全部救出或者未能消灭全部敌人就算反恐精英一方输。在暗杀任务中，恐怖分子的目的是刺杀反恐精英掩护的重要人物；反恐精英的目的则是掩护重要人物到达指定的脱离地点，或者将恐怖分子全部消灭。如果最后重要人物未能逃到指定地点就算反恐精英一方输。在安装解除炸弹的任务中，恐怖分子的目的是将炸弹安装在指定的地点，并防止反恐精英在炸弹爆炸前将炸弹拆除，或是将反恐精英全部消灭；反恐精英的目的则是阻止炸弹爆炸，或者将恐怖分子全部消灭。如果最后恐怖分子未能在指定地点成功进行爆破，就算恐怖分子一方输。在恐怖分子逃逸的任务中，恐怖分子的目的是有超过50%的恐怖分子到达两个指定的逃离点，或是将反恐精英全部消灭；反恐精英的目的则是将恐怖分子全部消灭。如果最后有超过50%的恐怖分子逃离就算反恐精英一方输。

游戏中的积分统计采用了奖金方式，杀死一个敌人，个人加＄300；杀死一个同伴，个人减＄3300；任何输的一方，任务结束后全队加＄1400；任何连输超过两次的一方，任务结束后全队得到＄1400＋＄500×每回合，最高不超过＄2900。反恐精英每营救一位人质，个人加＄1000，全队在任务结束后加＄150；杀死一位人质，个人减＄1500；接触到一位人质，个人加＄150，全队加＄100；拯救全部人质，全队加$2000另外加上拯救人质分数；人质存活则全队每人加＄150。反恐精英成功拆除炸弹，全队加＄2750。恐怖分子胜利完成爆破任务，全队加＄2750；赢得拯救人质关胜利，全队加＄2000；赢得爆破关胜利，全队加＄2500。

目前已经有许多Quake和DF战队开始加入《半条命——反恐精英》行列，说明各个游戏之间出现了融合的迹象。对于一名成熟的在线游戏玩家，应该能适应各种游戏环境，包括游戏本身。

曾几何时，游戏界普遍悲观地认为RPG已经死了，后来通过《魔法门VI》（Might and Magic 6: The Mandate of Heaven）和《博德之门》（Baldur's Gate）力挽狂澜，RPG才得以复苏。而近期上市的《博德之门Ⅱ》（Baldur's Gate 2: Shadows of Amn）、《冰风溪谷》（Icewind Dale）、《失落的永恒》（Planescape: Torment）和《巫师与武士》（Wizards & Warriors）以及开发中的《奥秘》（Arcanum）再度带来了RPG的春天。与其它成功游戏一样，《冰风溪谷》的资料片



《冰风溪谷——冬之心》（Icewind Dale: Heart Winter）也在紧张的开发之中，玩家将又回到那个极度冰冷的地域。

在《冰风溪谷——冬之心》中，一个僧人请求你的帮助，去调查10个城镇中最小的孤独之林北部发生的严重事件。那里驻扎了许多野蛮人部落，正在进行一个神秘的领导人召集的秘密会议。从会议内容来看，似乎他们想要联合起来对冰风溪谷进行一次大清洗，目标是当地所有的外来民族。你必须找出这个神秘的领导人，在血腥大屠杀发生之前阻止他的行动。如同《冰风溪谷》一样，动作成分在资料片中将占据极大的比重。

游戏背景将紧接着《冰风溪谷》之后，事实上，你在安装资料片之前是否完成原来的游戏对你踏上新的旅程会产生巨大影响。如果你已经把《冰风溪谷》打完了，资料片将直接继续附加的任务；如果你没有完成《冰风溪谷》，资料片则会从冰风溪谷的中心地带库达哈开始。当然你也可以选择直接进入资料片任务，但是如此一来你将面临巨大的游戏难度——其实就是几乎不可能在各处随意走动，只能按部就班地随着游戏情节发展行动，也无法完成一些支线任务，看起来就象是开发小组对那些没有足够耐心的玩家的一种惩戒。

《冰风溪谷——冬之心》中的许多细节描写都比前作更完美：冰雪看上去更寒冷，土地似乎更贫瘠，魔法施展的效果在OpenGL 3D和800×600分辨率的支持下显得更加绚丽多彩。撇开这些细节，游戏的多样性使得整体表现提升到另一个高度，其中不乏艺术性风格。《冰风溪谷》充分表现了Faerun地区的梦幻特色，而《冬之心》则更富有色彩感，因为开发小组在其中混合了一些新的元素，比如在一些塌陷的地牢中会生长大量的绿色苔藓，并且会有水滴落。

埋葬之岛是资料片中5个新的区域之一，并且是《冰风溪谷——冬之心》将带给你全新感受的最好例证。埋葬之岛是用来埋葬战争中死亡的战士的，同时也埋葬作为祭品的处女。但是很不幸，那些亡灵带着愤怒又回到了他们的尸体中，并且攻击周围的一切人，当然也包括你。淹死浮肿的死尸在黑暗中等待着你的来临，他们和那些干燥的死尸一样具备北欧海盗的攻击速度。在游戏中处女的鬼将带着悲伤的哀号向你攻击，伴随着哀怨的音乐声，会令你毛骨悚然，真正感受到冰风溪谷的阵阵寒意。

不必担心，在游戏中你能够使用新的魔法卷轴来对付这些新的敌人。一种叫做“摩登恺能”的高级魔法卷轴具有强大的冲击波，对付靠近的人特别有效；一种第7级防护卷轴能让使用者避免几乎所有的伤害；而一种新的德鲁依卷轴称作“粉碎波”的，能够对成排的敌人造成巨大的伤害；一种第6等级的巫术卷轴叫做“灵魂吞噬者”，是最有趣的一种魔法，在攻击成群的敌人的同时，还能控制剩下的所有敌人转向攻击同类；你的同伴还具有一种特殊的能力，就是能够迷惑普通的市民成为你的战士。

因为是资料片的缘故，《冬之心》的通关时间被设定为20-30小时，这就意味着你不必特意挤出大量的时间进行游戏，只需要用一些繁忙工作之余的时间就可以再次领略冰风溪谷的魅力。




飞鹰行动

Codename Eagle

雷德中等个头，身材修长结实，长着一头桀骜不驯，乱蓬蓬的金发。他有一双迷人的蓝眼睛。平时这双眼睛显得很懒散，但一遇上危险情况就会冒出鹰眼的光芒。他充满魅力而又十分幽默，但他却是一个孤独者，或许所有的领袖都是孤独的。在这个世界上也许只有“风镜”真地了解他，她总是说：“他是如此的迷人……”之后便是长久地沉默。

雷德出生在一战前俄国的明斯克，后来被迫逃到了英格兰，在那儿加入了反抗俄国专制的军队，他出色的战术能力引起了英国皇家情报部门的注意。很快，他成了欧洲最出色的间谍之一。他带领着他的两位助手“风镜”和“迫击炮”——从盖满积雪的彼得格勒荒漠到碧波连天的大西洋海岸——自由穿行于房屋、地堡、洞穴和战壕之中，无休止地从事着刺探、破坏和暗杀任务，不断粉碎着敌人的侵略计划。

“风镜”的真名叫桑德拉·皮克福德，她是一个身段苗条的女郎，深色的短发下是一张漂亮的脸蛋。她看起来有些害羞，这很容易掩盖她的真实身份。“风镜”在英格兰的约克郡长大。她的父亲死于战争时她只有17岁。她最早在外交部担任秘书，后来转为情报部门工作并很快成为一名出色的在外间谍。“迫击炮”这样评价她道：“她很有几手，如果你明白我说的是什么。”

法国人“迫击炮”则是一个火器和战斗专家，他很少刮胡子与洗澡。他那伤痕累累的脸述说着他在战斗中的岁月，也表明了他见过绝大多数人一辈子也见不到的许多东西。“风镜”曾看见他笑过一次，那是在他用匕首割开一名守卫的喉咙后……

我一直很迷信欧洲游戏，不要问我为什么，这纯粹是我的个人癖好——因为我喜欢在有限的硬件配置上看到不可思议的傍晚的光线，因为我喜欢用真实的武器杀害一个真实的对手，还因为我喜欢在一个第一人称射击游戏里同时体验驾驶战斗机、坦克、装甲车甚至飞艇的感觉，我甚至还希望我不是在玩游戏而是在导演一部真正的电影。而瑞典Refraction Software的《飞鹰行动》就是这样一部能满足我的游戏。这纯属个人爱好。

作为西山居代理汉化的第一个国外游戏产品，《飞鹰行动》的表现会使每个玩家有“眼前一亮”之感。这款游戏结合了模拟飞行、策略冒险以及战斗动作三大特性于一身，完美地表现出动作游戏的新发展趋势。游戏的背景设定在20世纪初动荡和充满阴谋的欧洲大陆，你所要扮演的是一位类似于007的超级特工，借助自身的机智和果断，以及对各种身边的武器、设施的巧妙利用，深入敌后完成暗杀、爆破、营救和干扰等任务，亲自参与到历史当中。当然，激烈的战斗场面和宏大的爆炸场面在游戏中依然屡见不鲜。而多种视角的切换和与大多数FPS游戏通用的操控设定，使这款游戏具备快速上手的特点。另外，游戏的多人模式和连线对战能力也非常优秀。你可以驾驶着各种机械装备或者威力强大的单兵武器在种种复杂的地形里进行死亡比赛。从游戏的表现中，我们可以体会一款独立制作的作品所散发的无穷的创意。

最后要说的是，你不能象QUAKE里那样滥杀一气，每一场景和任务中有许多角色，你需要和他们进行谨慎但复杂的对话，允许玩家相互联系和质疑。这种对话至关重要，因为它牵扯到有关主角身世的一个巨大的阴谋。雷德与被谋杀的沙皇有着什么样的关系？莫伊尔博士解除催眠封锁的密码又意味着什么呢？



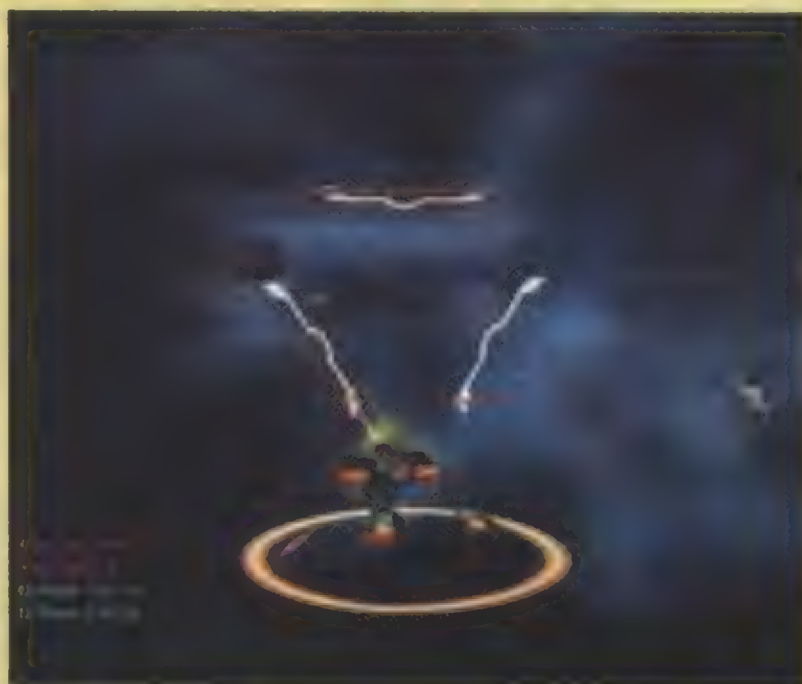
前线地带

《星际舰队指挥官Ⅱ》是一款杰出的策略类游戏,它的前作曾经在很多方面取得了成功，本作在其基础上作了进一步改进和增加了一些新的内容。玩家如果对《星际迷航》有所了解就会明白，在游戏中并没有足够的细节来重造自己的领域。在这里可以采用新的舰队命令界面来进行操作，这能够使得他们形成编队，接下来再控制整个编队。另外，所有战舰的武器和能量设置也可以通过这个新的菜单系统来完成。不过在新的游戏中，尤其是在能量分配方面，制作者增加了更多的控制能力。



在一代的基础上，《星际舰队指挥官Ⅱ》增加了两种新的战争。原先有6个帝国，分别是Federation、Romulan、Klingon、Gorn、Lyran和Hydran等，新增加的两个分别是Interstellar Concordium和Mirak Star League。Mirak Star League是Lyran帝国的主要敌人，他们拥有很多种重型导弹。Interstellar Concordium则主要是为拯救银河系而努力。其次游戏改进的部分也很多，从表面上看，它不仅在图形上改进了不少，而且游戏界面看起来更加和谐，飞船本身的细节更加丰富多彩。例如，在游戏中的光影效果、色彩的明暗度和破坏效果，会使玩家感到视觉效果很震撼。





具体地说，游戏最大的改进主要表现在图形和界面方面。具体表现在动态光影、破坏纹理、亮光贴图等等。比如动态光影方面，由于星光的照耀，战舰就会出现阴暗面，最有趣的是战舰可以飞进行星的阴影之中进行精彩表演。另外，武器和其它效果也可以在战舰表面投下光影；新破坏纹理能够使战场变得更加栩栩如生，改进后的效果会加在逐渐损坏的战舰上；亮光贴图示意图也加在了战舰和行星上。照明灯的光线、战舰上数以百计的窗户发出的光亮甚至连火星上火山喷发所发出的火光都能看得见。

此外就是在武器系统、配音效果、音乐等方面的进步。例如，武器系统包括等离子防御系统、等离子攻击系统和反导弹系统，它们在前作中从来没有出现过。《星际舰队指挥官Ⅱ》的配音还专门另外聘请了一些出色的配音人才。另外，制作者还在一个动作上配有多种音响，这样就比较热闹了，不过玩家要是喜欢较安静的话，大可以将所有音效全关掉。音乐方面，在8种战争中分别配有不同的乐曲，游戏拥有41首优美动听的歌曲，恰如其分地渲染了不同的场景。

《星际舰队指挥官Ⅱ》中航空母舰等战机也得到了很大改进，在the Federation、Mirak、Orions、Klingons、和、Interstellar Concordium中分别有它们的加入。在Lyrans、Romulans和Gorn中，加入了许多快速巡航舰，它们的出现使战场更加凶险。所有这些在不同程度上的改进，都给游戏带来了无限魅力。

新增的东西使得游戏更加精彩，在《星际舰队指挥官》一代中，Hydrans帝国除了士兵，就没有其它的了。现在两个新战斗使得整个战争十分壮观，它特别适合多人游戏。更高的分辨率使得游戏画面表现出惊人效果。人工智能经过改良，玩家可以根据需要找到适合自己技能标准的人工智能。除了这些改进，制作还特别希望玩家提出建议，以便更好地进行工作。

《星际舰队指挥官Ⅱ》不久就会和玩家见面了，它的改进和新增的内容到底结果如何？到时就自然会对这款游戏有一个新的认识。



《机甲战士》系列是电脑游戏中最成功的机甲战斗游戏，从创始之初至今已有16年了，并且系列中每一个作品都获得了相当的成功。如今系列的第四部作品《机甲战士IV——复仇》由最早开发这个系列的小组制作，对游戏的内涵有最确切的认识和诠释，其功力自然非同一般。

游戏的背景设定在未来的几千年之后，许多家族部落不断地为争夺领土而发生战争，其中最重要的战争是因为星系内部的家族对抗边远地区的部落。玩家扮演一名叫做Ian Dresari的Davion家族的年轻人，从小被他的父亲放逐，由于在家族战争中的卓越表现，被允许返回家乡，但就在回家的途中接到父亲的讯息，命令他拯救已经陷落在Steiner家族手中的故乡星球。于是，Ian Dresari义无反顾地再度回到战场，为故乡和家族荣誉而战。

对这个游戏印象最深刻的就是游戏画面，开场动画由曾经制作《巴比伦5号空间站》（Babylon 5）的小组担纲，不过游戏中的画面更令人惊叹。不仅仅是那些机器战士栩栩如生，环境模型富有质感，而且画面品质高，光影表现十分优秀。在800×600的分辨率下，游戏画面几乎已经无可挑剔了，并且非常流畅，显示出其引擎在技术上的优势。游戏的极限分辨率是1600×1200，可惜我无法进行测试，除非再去买一块VOODOO 5。

《机甲战士IV——复仇》提供了21种不同种类、尺寸大小和个性的机甲：那些较小的轻型机甲机灵敏捷，适合于进行侦察和执行秘密行动任务；而一旦要把敌人的基地整个摧毁，就需要出动更大的重型机甲，它们缺乏轻型机甲的敏捷，但是能够配备更多的武器装备，同时承受更强的打击。在这21种机甲中有7种是以前没有在机甲世界中出现过的全新种类，其命名都是古埃及或古希腊神话中的角色。尽管有这么多种选择，但是玩家还是希望能制造属于自己的机甲，很幸运，《机甲战士IV——复仇》具有极大的自主性。开发小组对于自行设计制造机甲制作了一个平滑的下拉式菜单系统，分别有底座、武器、装甲的选择表单，玩家能够制定机甲的种类和等级，选择球形底座或是扁平底座，不管是轻盈迅速还是庞大强壮，效果和游戏中现成的底座一样好。

动作游戏最令人关心的就是武器系统，《机甲战士IV——复仇》的60多种武器被分为3大类：光束武器、弹道武器和导弹。装备武器十分简单，你只需要用鼠标把武器拖到机甲上的适当部位。手臂、胸膛、肩头等位置都有一定数量的插槽，以供装备相应的武器。当然你不能把导弹发射架装在手臂上，而且每个机甲能装备的武器数量是有限的，每一种武器都会占据一定的空间，你可以选择许多小型武器，或者少量的中型武器，或者就一个巨型武器。同时各种装甲也对应各种武器，普通装甲适合保护光束武器，反作用装甲适合抵御物理攻击，纤维型装甲具有介乎于两种极端之间的平衡性能。当你制造好属于自己的机甲，是不是想添加更多的个性化标志？游戏中提供了32种色彩图案，你可以按自己的意愿任意涂抹粘贴，那才是独一无二的个性化机甲战士。

电脑扮演的敌人角色表现得诡计多端，开发小组对大量玩家提供的战术进行了调查研究，然后将这些战术思想融入到游戏的人工智能系统中。敌人比以往更善于利用地形进行作战，轻型机甲会使用喷气动力系统跳上山丘，居高临下地用快速连射的武器进行攻击，在敌人还没有倒地之时就迅速逃离。敌人会注意清除自己留下的地面痕迹，并且懂得尽量靠近水源来掩盖自身散发的热量，不被对方的红外线探测设备觉察。

《机甲战士IV——复仇》正在使这个系列恢复其动作游戏的本质，因此取消了各种各样繁琐的热键，甚至夸张到只使用一个游戏摇杆就可以顺利地进行游戏，并且支持力回馈摇杆，让玩家充分感受战场上生与死的碰撞和震荡。





这是个宁静的夜晚。人们在睡梦中回味着一天的快乐与充实，母亲呵护着婴儿，父亲微微的鼾声缓慢而悠长。忽然，一点火星划破了静谧的黑暗，灾难的魔爪伸向毫无防备的人们。仅仅几分钟，整个建筑被火焰吞噬，从梦中惊醒的人们蜷缩在角落里，无助地哭喊、呻吟……这时，你强壮的身影出现在火场边缘，手持一把利斧，劈开噼啪作响的房门。贪婪的火舌和致命的浓烟都对你无可奈何，你象风一样迅速，豹子一样灵活，在脆弱的屋顶下、燃烧的墙壁和家具间，寻找奄奄一息的幸存者……这就是烈火带给我们的生与死的考验，这就是《烈火英雄》带给我们的新的职责。

仅仅从画面来看，《烈火英雄》很容易被理解为一个极其普通的Quake式的动作类游戏，而且《烈火英雄》的核心事实上也是把动作类游戏的引擎稍加改动。但从杀人到救人，这样一个貌似平淡的角色转换，却给人以一种焕然一新的感觉。的确，习惯了打打杀杀、鲜血淋漓的场面后，放下屠刀，装备成一个救人于水火之中的消防队员，这本身已经足以引起许多玩家的关注。更何况，灾难是人类永无穷尽的话题，它比战争来得更早，也必将比战争更持久。如何面对我们无法预知也无法回避的灾难，值得我们学习和思考。

游戏的画面在动作类游戏中应该属于中上水平，尤其火苗的表现动感十足，而且在1024×768的分辨率下，即使周围全部都是跳动着的火焰，游戏仍旧显得十分流畅。不过，画面还是稍嫌粗糙，门窗等细节的描述不够细腻，人物的轮廓也棱角分明，这也许是出于对游戏速度的考虑，毕竟这款游戏的卖点不在于画面，而在于新鲜的题材和出色的策略性。



游戏的操作方法极其简单：键盘方向键控制上、下、左、右，鼠标控制旋转，鼠标左键是使用器械（斧头、灭火器、水龙），右键是跳跃。数字键1、2可在斧头和灭火器之间选择。可惜游戏没有提供蹲俯、爬行等动作，甚至连仰视、俯视都不行，使得游戏中的动作使用受到很大的局限，视野也不太开阔。而且，设计者也没有给我们的灭火英雄提供足够的装备，拥有一个防毒面具已经很不错了。但也因此，整个游戏操作起来非常紧凑，也许是有一得必有一失吧！

整个火场中危机四伏，到处都是火焰和烟雾，随时会有新的火点出现，房顶上的木板也会坍塌下来让你遭受灭顶之灾。在灾难面前你显得如此脆弱，几秒钟内就有可能决定你的命运。而除了一把开山利斧和一个原始的灭火器，你所能仰仗的只有敏捷的动作和冷静的头脑，任何卤莽的企图都会换之以转瞬之间的失败。习惯于穿着防弹背心手持霰弹枪横冲直撞的玩家，这次要改改手法了。在大多数关卡中，游戏的时间不是很紧张，因此，谨慎地选择路线，从容而迅速地避开危险区域是制胜的关键。

《烈火英雄》从总体上说属于一个精悍的游戏——没有大制作的风光八面和气势磅礴，却构思精巧，趣味十足，而且非常流畅。但游戏也存在着诸多的缺点：图像的表现欠佳，有时你会看到火苗在半空中一个不存在的平面上奇怪地燃烧着。动作和器械设计过于单调，与现代科技相去甚远。而且游戏的交互性相对而言比较低，在游戏中除了指定需要摧毁的门窗外，即使你力大无穷，又利器在手，也打不碎一块玻璃。游戏的有些方面也缺乏真实性，比如稍具消防常识的人都知道，火灾时烟雾集中在房间的上方，所以要尽量降低高度，甚至是爬行最安全。但游戏中不但不允许爬行，在第一关还描述了地下室内烟雾密布的场面，无疑有些失实。还有许多地方的火焰非常有“人性”，或者来回翻滚，或者绕着圈子飞奔，或者象蛇一样在地上蜿蜒往返，这自然会增加动作的难度和趣味性，但这样有生命的火是不是让人毛骨悚然？

当然，一个游戏的设计和制作受到技术、游戏性乃至资金等多方面的制约，我们不能对每一款游戏都要求过高，只要它带给我们乐趣或者与众不同的感受，我们就应该为它喝彩。《烈火英雄》的表现足以让我们说一声：好！



很少有改编自电影的游戏取得成功，也很少有同一个游戏的3个系列在如此短的时间里推出，而在电影市场上创造奇迹的《女巫布莱尔》就做到了这一点。由Terminal Reality开发的《女巫布莱尔第一卷》，已于今年9月的最后一周推出，玩起来比较象冒险游戏。而由Human Head Studios负责开发的《女巫布莱尔第二卷》从设计来看，比较象动作类游戏，它将于最近一周内推出。在这两部取得成功后，第三部《埃利·凯德渥德的传说》（Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale）也趁热打铁推出了，而且它毫无疑问是3部中最精彩的一部。

《女巫布莱尔》的故事我想大家都很清楚了（我还很糊涂），反正是很恐怖的了，反正你就



是英雄，去打怪物就没错了。游戏者将扮演Jonathan Prye，他以前是一个牧师，后来变成了女巫猎人。他听到传闻说一个邪恶女巫将一个小镇上的居民统统变成了她的奴隶，于是Prye踏上了旅途，前往布莱尔寻找埃利·凯德渥德，也就是所谓的女巫布莱尔。1785年年底，女巫布莱尔被驱逐到布莱尔城的马里兰小镇周围的森林中，几周之后，我们的故事就从这儿开始，这部游戏的地点设在女巫布莱尔神话起源的地方。

《女巫布莱尔第三卷——埃利·凯德渥德的传说》确实更注重于动作类因素，这并不是说游戏就不存在其它因素，它们只不过不是游戏的主要成分而已。用法术作战的战斗情节，能够进一步将游戏的动作性执行彻底，而在剧情上采用的是传统的“survival horror”的主题方法（大家应该可以理解吧）。

既然是动作游戏，打斗方式和武器就很重要，在游戏中共有10大类左右的法术及武器。在游戏开始的时候，Prye将会使用一些传统的武器，比如说神圣十字架（棒类武器）以及一柄燧石发火的手枪。随着游戏情节逐渐铺开，他将会得到越来越多的武器。在这部游戏中，战斗的主

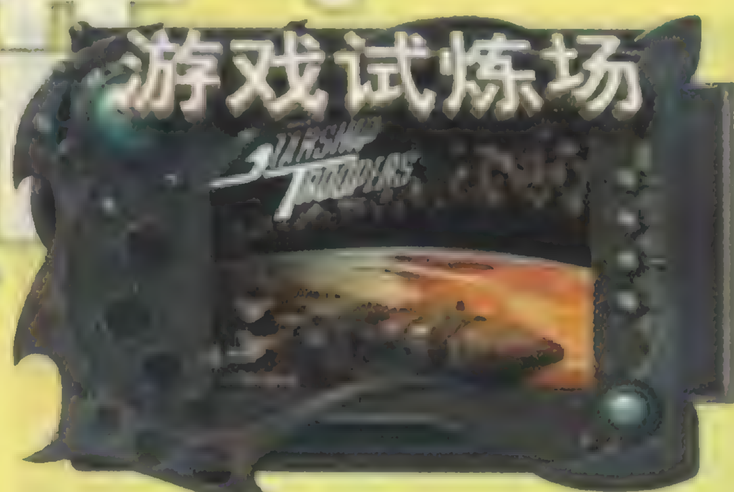


要方式是用魔法交战，所以你将会得到许许多多的法术以及魔法武器。在这部游戏中，法术共分为3个不同的流派：基督教的祈祷、萨满教的习俗以及异教徒的黑魔法。

本系列3部游戏都采用了《夜曲》引擎，因为这部游戏主要由法术作战为主，所以游戏公司为游戏编写了一些视觉效果代码，加上开发重点放在动作上，所以在人工智能的制作上花了不少时间。除了大量的小怪物外，在游戏中增添了6个左右的特殊“老怪级”人物。

3部游戏由3家不同的游戏公司来制作也是这款游戏的特色，大家可以发挥自己的长处，在一个游戏框架下开发出风格不同的作品来，而且时间上也可以保证3部游戏推出的间隔不会很长。而这最后一部是由Ritual Entertainment的美国拉达斯游戏公司负责开发的，他们的效率惊人，在短短的6个月时间里就开发完成，而且质量上乘（童叟无欺）。也许将来这种游戏制作方式会流行起来，时间就是金钱嘛！

游侠创作室 FATBOY



星河战队
Starship Troopers

游戏类型：	即时战略		
制作：	Microprose	发行：	Hasbro Inc
系统配置要求：	奔腾 II 300、64MB内存、WIN9×		

根据同名电影改编的《星河战队》将把你带进一场残酷的战争，你不用考虑太多，怜悯、恐惧、甚至荣耀，这一切都不比你的生命重要。

这是发生在高级动物和低等动物之间的战争。魔蝎宫向地球发动攻击后，地球人就再也不把魔蝎当作普通的虫子了，事实也证明了这一点，现代化的武器和厚厚的装甲并不比魔蝎原始的进攻方式优越，而人类仅存的智慧在魔蝎们的前赴后继下也显得有些微不足道。尽管你会获得最终的胜利，但这胜利来得并不轻松，整场战争中你都象在逃亡，逃着、逃着，就逃到胜利面前了。





虽然把《星河战队》归类为即时战略，但它并不属于传统的“C&C”类型，宏大的故事背景、细致的升级系统，使《星河战队》看来更象角色扮演游戏。游戏的每一关规定了兵力上限，所以要求玩家注重战术技巧，不能再使人海战术啦（使人海战术的是魔蝎）。游戏中的士兵是可以升级的，升级后可以装备新的武器和装甲。作为报答，玩家可以把自己辛苦培养的“老兵”带到后面的关卡。游戏的操作方式比较新颖，但须要习惯一阵。

由于有著名影片铺垫，所以《星河战队》应该很容易被玩家接受，而这款游戏也很值得我们接受。



超级摩托赛车2001
SuperBike 2001

游戏类型：	竞速		
制作：	EA Sports	发行：	EA
系统配置要求：	奔腾 II 300、64MB内存、WIN9×		







当有人觉得赛汽车不过瘾的时候，就开始追求更单纯的速度了，摩托车这种在普通人看来极危险的东西最适合这种运动。很遗憾，我们大多数人还是挺平凡的，平时生活已经历尽苦难，实在没有勇气再冒险。好在，游戏总能给我们机会，就象这款《超级摩托赛车2001》，让无数有心没胆的朋友当一回英雄。

《超级摩托赛车2001》追求高度仿真效果，从机车本身到赛道场景再到车辆性能都极度模仿真实。真实不代表漂亮，很多假的都要比真的美，所以《超级摩托赛车2001》玩起来并不比《红线飚车》更浪漫，不过它轰鸣的马达声和热烈的现场感却能给人带来无比震撼。在驾驶过程中，玩家的技术将是超出一切的，恐怕你根本没时间去欣赏风景。



由于同类游戏过多，现在很多游戏都很快被人遗忘，《超级摩托赛车2001》系列作为“品牌”之一，一直都很努力地革新，希望不会毁掉EA Sports的招牌。



◆ 本刊记者 生铁

第三波独家专访

近来一直缺少动静的第三波软件11月17日在北京中国大饭店召开了《新神雕侠侣》的新闻发布会，并在会上为大家演示了该游戏的精彩片段。《新神雕侠侣》是台湾昱泉科技继《笑傲江湖》之后推出的第二部3D武侠RPG。它采用了前作改善过的3D引擎，并且斥巨资引入了MOTION CAPTURE动态捕捉技术,即通过仪器捕捉真人武术动作并将其转化为游戏中的人物动作。这样的技术运用在国内游戏业界处于领先地位。



在发布会上，本刊记者还就读者感兴趣的问题对第三波股份有限公司总经理刘家雍先生进行了一个短暂的专访。

记者(以下简称记)：刘先生您好，听说您主要的办公时间是在台湾，那么请问您对大陆游戏市场的了解有多少呢？

刘家雍（以下简称刘）：我对大陆的游戏市场还是非常关注的。它成长得非常快，虽然前两年收益不是很好，但是我想坚持下去，制定合理的价位并控制好盗版问题，前景是很好的。

记：说到盗版问题，您有什么策略么？

刘：我了解的大陆盗版情况是，盗版软件大概占市场的97%吧。我想随着时间的推移、随着价格的下降，大家的观念也在转变，而且我们对自己产品的把握也很注意。象《新神雕侠侣》在发售前就杜绝了盗版。

记：那么价格压低后对公司有没有压力呢？

刘：价格压低后每款产品的利润就会差很多，而成本却没有降低。无论是前期制作、生产包装和人员的聘用等等都属于产品成本。那么只有期待薄利多销来获利了。象现在这款产品，销售15万套以上才可能获利。

记：除了与昱泉之外贵公司还有那些比较重要的合作伙伴？

刘：EIDOS、3DO、INTERPLAY和日本光荣等等。

记：光荣公司似乎一直不能对自己产品的性价比有一个正确的认识。有传闻说光荣的《三国志Ⅶ》简体版因为价格分歧不能在大陆上市了？

刘：《三国志Ⅶ》会在这边上市的。我们已经签过了合同。

记：前一段时间第三波产品的推出似乎一直滞后于它的宣传。

刘：这里涉及到人力的问题，还有汉化也要花费一定的时间。今后的产品推出状况将得到好转。

记：听说最近第三波在大陆设立了研发机构，这在以前似乎是没有先例的？

刘：是的，第三波过去只有买断游戏制作单位产品的先例。现在之所以在珠海设立了自己的游戏开发小组，是因为大陆人才众多，培养自己的创作队伍对积累公司各方面的经验和实力都有很大的好处。目前我们的开发小组已经有20多人了，在开发自己的产品。

《石器时代》简体版制作完成

经过北京华义设计师们的不懈努力，网络游戏《石器时代》简体版的制作工作已经全部完成了。这意味着国内玩家很快就可以见识到这款相当热门的网络游戏了。据北京华义官方透露，《石器时代》将会在近期开展一次测试活动。至于具体的活动时间及活动安排，北京华义将会在其官方网站“北京华义游戏网（http://www.waei.com.cn）”上公布。



“华彩新世纪连环大抽奖”活动开始

北京天下华彩网络软件有限公司将于2001年1月起举办“华彩新世纪连环大抽奖”活动。活动内容如下：

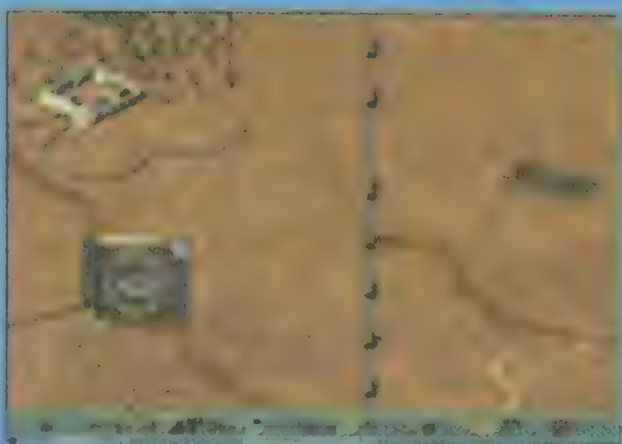
从2000年1月1日起寄回产品回函卡的所有用户都是本活动的参与者。本活动全年举行共达17次。

每个月底抽奖一次，产生月奖50人，赠送价值30元的精美礼品；本月未获奖的用户将自动转入下个月的抽奖者名单中，累计至每个季度末增加一次抽奖，产生季度奖3人，赠送价值2000元的MP3播放器；年底举行岁末大抽奖，产生年度大奖2人，赠送价值5000元的掌上电脑。所有用户无论曾经获奖与否，都会在全年内重复参加抽奖。届时，中奖用户名单将在各大IT媒体及华彩网站：HTTP://www.softchina.com.cn中刊登。

《欧洲战火——西线风云》近期上市

《欧洲战火——西线风云》是世纪雷神和广东地球村合作的第二款TK2产品，TK2是制作二战游戏的知名公司。“西线风云”为该公司制作的一款战棋类游戏。它记述了第二次世界大战时期盟军在西线和德军作战的情形，游戏从1939年法国陷落开始到1945年盟军胜利结束，以真实的手法描述了这段时间在欧洲及北非地区所发生的一切。TALONSOFT的开发总监BOB MCNAMARA表示，开发小组花了许多精力对实际场景进行研究考证，包括意大利地中海特殊的沿岸地形，北欧的湖泊地形，与北非无垠的沙漠地形等等。另悉《西线风云》的姊妹篇《东线风云》也将同步一市!





《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》《生化危机Ⅲ》即将上市

令玩家们期待已久的经典冒险动作游戏《生化危机Ⅲ》简体中文版已于近日全面制作完成，育碧软件将在2001年1月1日在全国范围内发售。为了保证该游戏的质量，育碧软件曾数次与日本Capcom协商，将程序进行了最大的优化，期待给玩家以全新的感受。该次的《生化危机Ⅲ》简体中文PC版，在程序上完全按照PC的机能量身定做，充分发挥了PC平台的优势，使得游戏在声光效果上更出众。游戏完全支持800×600分辨率，所有背景贴图全部重新制作，更加细腻真实。届时《生化危机Ⅲ》简体中文版将会以白金典藏版和标准版两种版本发售。







另外，育碧还将在2001年初发售《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》。《轩辕剑》系列是大宇的招牌作之一，而《轩辕剑Ⅲ》的成功推出，更是在全国范围内掀起了一股《轩辕剑》热。相信这次“天之痕”的推出，必将引起新老玩家的关注。

★《国内出版游戏预发售榜》★

2000年12月		
《傲世三国》	策略	目标软件
《国王秘史Ⅶ》	角色	第三波
《圣剑大陆》	角色	第三波
《圣殿诗篇》	角色	第三波
《飞鹰行动》	动作	西山居
《飞行英雄》	射击	西山居
《英超足球》(T F.A. Premier League Stars)	体育	电子艺界 EA
《幻想西游记(网络版)》	角色	金智塔
《特勤机甲Ⅳ》	战略	金智塔
《恶魔岛》	冒险	金智塔
《心魔》(DEVIL INSIDE)	冒险	晶合互动
《神偷Ⅱ》(THIEF Ⅱ)	动作	奥美电子
《灵魂使者(中文版)》	角色	新天地
《创世纪企业王国》(ENTERPRISE)	经营	育碧 UBI SOFT
《冠军拉力赛》(MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP)	竞速	育碧 UBI SOFT
《东周列国志》	策略	育碧 UBI SOFT
《深海战将》(DEEP FIGHTER)	动作	育碧 UBI SOFT
《地球2150》(EARTH 2150)	战略	育碧 UBI SOFT
《危机最前线——为自由而战》	动作	世纪雷神
《欧洲战火——西线风云》	策略	世纪雷神
《大刀》(DAIKATANA)	动作	世纪雷神
《亚特兰蒂斯Ⅱ》(ATLANTIS Ⅱ)	策略	世纪雷神
《三国风云Ⅱ》	策略	中青旅创先
2001年1月		
《疯狂摇摇杯》	经营	育碧 UBI SOFT
《模拟奥运2000之田径篇》	竞技	育碧 UBI SOFT
《桌球俱乐部》(CUECLUB)	竞技	育碧 UBI SOFT
《银河英雄传说Ⅴ》	战略	育碧 UBI SOFT
《一级方程式赛车》(F1 2000)	竞速	电子艺界 EA
《异域惊魂曲(中文版)》(Planescape:Torment)	角色	新天地
《非常男女》	养成	金智塔
《爆笑大富翁》	桌面	金智塔
《星云战机》	射击	金智塔
《古龙群侠传》	角色	金智塔
《复活Ⅱ》	角色	金智塔
《欧洲战火——东线风云》	策略	世纪雷神
《创世圣纪》(De：vadasy)	战略	晶合互动
《冰风谷传奇》(ICEWIND DALE)	角色	第三波
《最初幻想》	角色	万智源
2001年2月		
《华尔街大亨》	模拟	育碧 UBI SOFT
《剑客风流》	冒险	育碧 UBI SOFT
《深海钓鱼》	体育	第三波
《纵横四海》	战略	金智塔
《三国志Ⅶ》	战略	第三波
《新方世玉》	角色	金智塔
《八仙过海》	角色	金智塔
《生化危机Ⅲ》	冒险	育碧 UBI SOFT
《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》	角色	育碧 UBI SOFT



◆ 本刊记者

《世界新秩序》开通官方网站

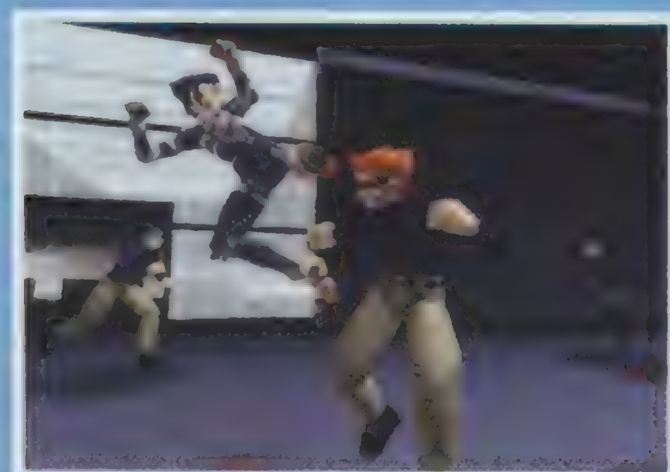
Termite游戏公司日前宣布为即将上市的第一人称射击游戏《世界新秩序》（New World Order）开通官方网站，地址为：http://www.insomniasoftware.com/。最新截图的地址为http://www.insomniasoftware.com/the_game/sidor/screenshots.htm。该网站还提供有游戏音乐的下载、开发内幕的报道以及一个讨论游戏音效的小专栏。



《世界新秩序》原名《腐烂》（Decay），是一款以网络为主的团队动作游戏，虽然也提供有单人关卡，但单人关卡的主要作用在于帮助玩家尽快掌握不同的战斗技巧。游戏"提供有动作电影般的风格设定"，图像相当精美。

《幽灵》发布最新截图

Bungie公司日前发布了第三人称动作游戏《幽灵》（Oni）的最新截图，从这些截图中我们可以看出游戏的一些特点，例如高能炸弹爆炸时的壮观场景，远距离枪战和肉搏战时的技巧动作。截图还展示了游戏的另一特性：实时过场动画，以及女主角与场景间的互动。需要指出的是，这些截图里的人物格斗动作在整个游戏中只占很小的一部分，《幽灵》的最大特点就是提供有大量复合格斗技。



《幽灵》的PC、Mac和PS2版本定于2001年1月29日上市，PS2版本将由Rockstar游戏公司负责发行。关于该游戏的详细资料请查阅网站http://oni.bungie.com/。

《星际骑士》进入测试阶段

网络策略太空游戏《星际骑士》（Star Knights）日前宣布进入测试阶段，该游戏允许玩家选择自己的角色和任务，创建一个太空帝国，培养庞大的舰队，与异形进行贸易，击败另外32位人类对手和电脑对手。



《星际骑士》的出版商和分销商目前尚未确定，关于该游戏的详细资料请查阅网站http://starknights.com/。

《半条命——反恐精英》1.0版正式发布

经过数月的在线测试后，《半条命》的网络修改版《反恐精英》（Counter-Strike）终于推出了1.0版本。玩家将在《反恐精英》中扮演一名恐怖分子或反恐怖成员，使用真实的武器在真实的场景里互相较量。玩家可以直接下载《反恐精英》的1.0版本（升级版本为23兆，完整版本为83兆），也可以购买《半条命——反恐精英》的光盘零售版。



据调查数据显示，《反恐精英》是目前网络上最流行的单人第一人称射击游戏，关于该游戏的详细资料请查阅网站www.counter-strike.net。

《闪电战》发布升级程序

CDV公司（http://www.cdv.de/）日前为3D即时策略游戏《闪电战》（Sudden Strike）发布了一款升级程序，大小为3.01兆。该程序允许不同语种版本（如英语版、德语版和法语版）连线作战，并修正了Windows 2000下的复制保护问题。

《闪电战》升级程序的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/dlftp.asp?url=ftp.avault.com/patches/mppatch0911.exe。



《网络创世纪——第三个拂晓》宣布开发

EA公司日前宣布为大型网络角色扮演游戏《网络创世纪》开发一款名为《网络创世纪——第三个拂晓》（Ultima Online：Third Dawn）的升级版本，该版本加入了一块新大陆，更多的怪物、道具和魔法，并对200多个角色作了700多段动作捕捉。上市时间定于明年第一季度。



这一消息是在得克萨斯州奥斯丁市举行的“《网络创世纪》世界大会”上公布的，共有来自全球各地的800多名玩家参加了此次大会。大会共进行两天时间，包括分组讨论、中世纪武器和艺术展、文艺复兴小镇商人、慈善拍卖、宴会和游戏试玩等内容。

《网络创世纪——第三个拂晓》将提供采用动作捕捉技术制作的3D角色，支持高级动作动画、光影效果和粒子特效，并对音乐音效作了改进。游戏的公开测试活动将于近期对现有注册玩家开放，详细资料请查阅网站http://www.uo.com/thirddawn。

《战争钢铁》发布非官方升级版

由一群来自英国的海战模拟迷组成的“海战模拟小组”（The Naval Warfare Simulations Team）日前为SSI公司出品的二战海战游戏《战争钢铁》（Fighting Steel）发布了一款升级版本，他们希望能在今后为这部游戏制作更多更全面的升级内容。



这支开发小组在公开信中表示：“我们将把这部游戏发展为最具深度、最细致的一款二战题材的海战模拟游戏。”目前该小组正在积极争取出版商的同意，以对这部游戏作更大的修改，包括增加更多的海军战斗单位以及提供更细腻的图像。

“海战模拟小组”目前已花费100多个小时用于研究和测试升级版本，包括250多个数据的纠正和补充。关于这款升级版本的详细情况请查阅网站www.naval-warfare.com.uk。

《星际迷航深度空间九——坠落》开发完毕

Simon & Schuster互动公司日前宣布，太空战斗模拟游戏《星际迷航深度空间九——坠落》（Star Trek Deep Space Nine：The Fallen）的母盘已于今晨送往工厂开始压盘，预计将于本月底正式上市。



《星际迷航深度空间九——坠落》是一款以“深度空间九”为主题的第三人称动作冒险游戏，采用《虚幻锦标赛》引擎的改进版制作而成，完成时间约40至60小时。玩家可以在游戏中扮演Sisko、Kira或Worf，任务是找到远古的“红色魔球”（Red Orbs），阻止“最终召唤”（Final Reckonin）的被解开，以拯救整个宇宙，不同的游戏角色在任务中有着不同的目标。

《星际迷航深度空间九——坠落》的开发商为The Collective公司，游戏里的Kira由Nana Visitor扮演，Worf由Michael Dorn扮演，Bashir由Alexander Siddig扮演。

GameLoft新闻

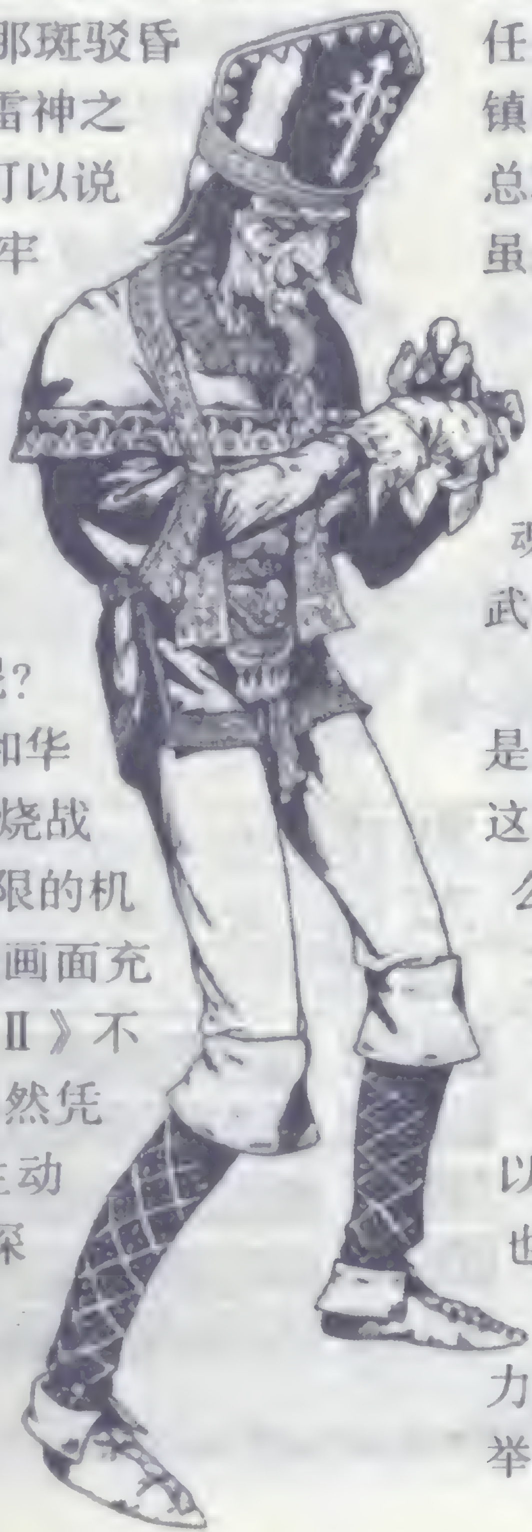
日本视频游戏界的领先者：Enterbrain公司和法国集服务、内容于一身的在线游戏门户网站：智乐网络游戏有限公司，于2000年11月9日宣布结为战略联盟来共同制造和发布海外版的Famitsu.com。Famitsu.com是Enterbrain公司大力宣传的关于日本游戏产业最新发展动态的在线游戏新闻站点。

作为游戏内容和应用软件的主要的提供者，智乐网络游戏有限公司将通过其遍布北美和欧洲6个国家的网络游戏门户分站来发布Famitsu.com。Enterbrain公司和智乐网络游戏有限公司之间的合作将把大量及时更新的信息翻译成当地语言，并且在日本和世界上其他国家实时发布。发布内容将由关于日本视频游戏的各类信息内容组成，包括“每日新闻”、“排行榜30”和“最新发售榜”等。发行地将覆盖大部分视频游戏业比较发达的国家，包括美国、加拿大、意大利，法国，西班牙和丹麦等。这项服务最初将于11月7日在北美和欧洲的6个国家正式发布，随后将在2001年第一季度前扩展到17个国家。

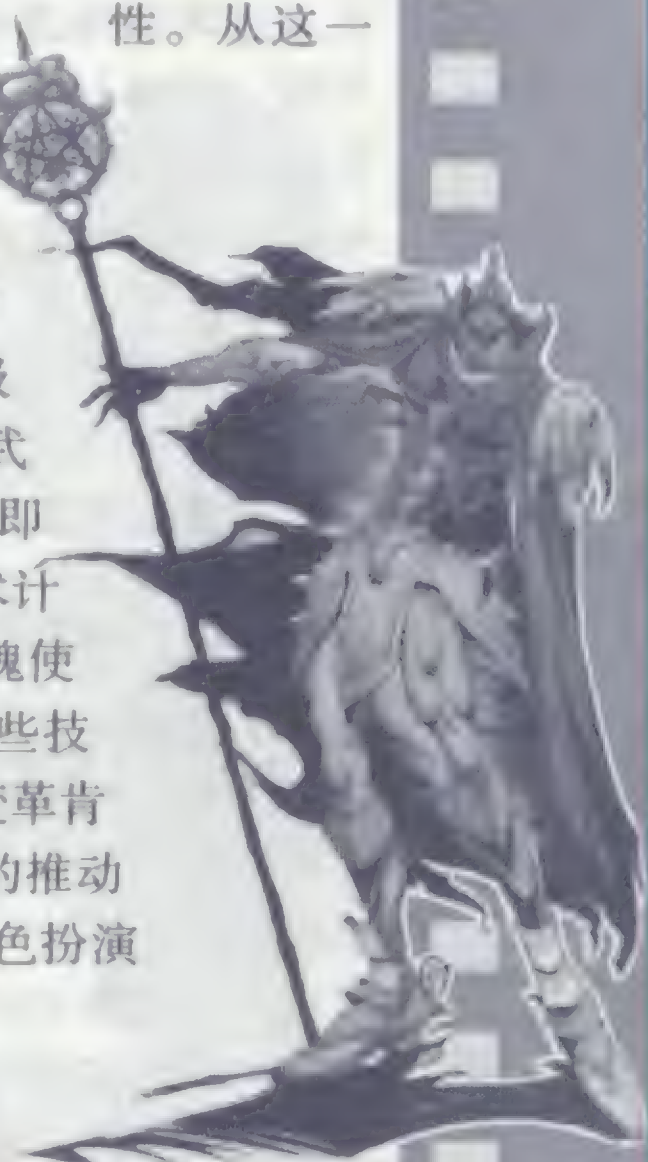
（以上新闻由Dagou提供）



《灵魂使者》可以称为是一个独特的动作角色扮演游戏，跟近来在市场上声势正旺的《暗黑破坏神Ⅱ》属于同一类型。但是除了同样拥有令人大失所望的游戏画面以外，这两者之间就没有太大的相似之处了。严格地说，它并不是一个好游戏，暂且不论它笨拙的操作界面和索然无味的游戏配音，单是看它那斑驳昏暗的画面，相对于《最终幻想》、《雷神之锤》这类奢侈华丽的游戏来说，简直可以说是惨不忍睹。然而，就是这样的游戏牢牢地把我拴在了电脑旁，废寝忘食地花了3天的时间来打通它，听起来有点不可思议，但是《灵魂使者》的确有其独特的魅力，吸引你深陷其中不可自拔。



那么，什么样的游戏是好游戏呢？或者说，好游戏都需要有精美的画面和华丽的效果吗？让我们看看PS上的《燃烧战车》。由于游戏是即时生成的，PS有限的机能不足以担当如此的重任，结果游戏画面充满了锯齿，与同期登台的《生化危机Ⅱ》不可同日而语。但是，《燃烧战车》仍然凭借它那匪夷所思的游戏创意、真实生动的人物性格和悬念纷呈的精彩剧情而深受好评。还有另外一个例子——《三角洲特种部队》，老实说，这是我见过的画面最糟糕的第一人称射击游戏了，射击镜里一大片一大片的满是马赛克，人都是一个个方块堆起来的，可是那又怎么样，照样还是拥有无数的拥护者，在国内甚至比竞技场还要受欢迎。可见，游戏的成功并不在于精美的游戏画面，而在于游戏的创意，在于游戏性，或者说是可玩性。从这一点上说，《灵魂使者》不失为一个好游戏。



《灵魂使者》的魅力就在于它别具一格的创意。它在剧本的安排、游戏进程的设计上匠心独具，给予玩家极大的自由度；利用创新的作战系统和武器魔法设定增加了冒险世界的魅力；即时生成的环境背景和使用动态捕捉技术计的人物动作栩栩如生。制作组在《灵魂使者》身上进行了大胆的变革，虽然有些技术还不是十分成熟，但毫无疑问这场变革肯定会对今后RPG游戏的发展起到极大的推动作用，《灵魂使者》给垂垂老矣的角色扮演游戏注入了新鲜血液。

在《灵魂使者》的世界中，主角是传说英雄的后代，肩负着铲除邪恶的重任，要解救世人于水火之中，这是个经典的角色扮演类游戏——如果再加点英雄美女类的浪漫爱情故事就更象了。在游戏刚开始的时候，你并不知道自己的身份，作为一个可怜而贫穷的普通人，你只是前往一块完全陌生的大陆投靠你的叔叔而已，你会接到各种各样的任务，有时候你可能会为别人传递包裹或者杀死威胁城镇的强盗，但是有时候你也得率领大军向僵尸军团发起总攻，或者要引导一个死去的灵魂前往它最后的归宿。虽然各种各样新奇有趣的任务丰富了角色的性格，是使游戏成功的一面，但是如果没有其他佐料的话，《灵魂使者》最终也会沦为普通的RPG大军中的一员，更不会起到什么变革作用。这个所谓的佐料，也是《灵魂使者》中的“灵魂”，就是游戏中的作战系统，包括武器、魔法和战术。

武器系统是《灵魂使者》中最值得称道的部分，也是游戏中最吸引人的地方。和《暗黑破坏神Ⅱ》不同，这些武器并不能赋予使用者什么特殊能力，也不会有什么特殊的魔法效果。相反，所有的武器仅有3项属性：重量、损耗度和攻击力。然而就是这少得可怜的3项属性给玩家带来了极大乐趣。在游戏中，几乎每一种武器都拥有5种攻击方式，可以直刺、横劈、剁脚，也可以撩肩。总之，不同的攻击方式可以打击不同的部位，也拥有不同的伤害力，你的“格斗”属性越高，所掌握的技能也越多，各种武器也就能发挥出它的最大威力。同时，每一种武器对敌人造成的伤害也不尽相同。举例来说，浑身骨头的骷髅肯定不会害怕什么穿刺性的

剑、枪类武器，然而沉重的钉锤棍棒却可以一下子把骷髅给砸个粉身碎骨；又比如长剑可以轻易地把敌人身上的皮甲劈开，但是面对岩石怪兽可就一点办法也没有了，这时候换上专门开采矿石的十字镐，再厚的岩石也可以劈开。当你面对一个身穿黄金重型铠甲的敌人时，可能大多数武器都不起什么作用了，但是如果你"格斗"属性够高，正好掌握了长枪的穿刺技巧的话，拿起长枪就往敌人身上装甲保护最少的脑袋攻击好了。不同的武器可以对付不同的敌人，同一种武器的不同攻击方式也可以对敌人造成不同的伤害，这就是武器系统的最大魅力了，虽然不会给使用者带来额外的附加属性，但是它却可以赋予玩家更多的战斗技巧，使玩家在作战中有更多的战术可以使用，享有更多的自由。在其他游戏中，也许你只要找到一件好的武器就可以无敌于天下了，但在《灵魂使者》里，你身上得同时带有几套武器才行——整个一个武器库，以备不测。搜集各种武器来演练可以说是游戏中最为有趣的地方了。



独特的魔法设计和武器系统一样有趣。在这个世界里，魔法分为5系：水、火、精神、空气和土系。经常释放同一种族系的魔法会增加你对这种魔法的熟练程度,不过也会削弱你释放其他系魔法的能力。当某系的魔法施放比例远远超过了其他魔法系的时候，你就会成为该系的魔法师，也就是说敌人对你施放该系的魔法根本不会起任何作用。与此同时，你对该系相反属性的魔法系的抵抗力就会显著下降。举例来说，如果你不停地用施放火球术来打击敌人，那么毫无疑问，不久以后你就会成为火系的魔法师，你会拥有火系魔法的免疫力，但是由于忽略了对其他魔法系的修行，你不仅得花更多的魔法值才能施放其他族系的魔法，而且与火系相对的魔法系——水系，将会给你带来难以想象的伤害。

另一方面，魔法的学习系统也十分特殊，同其他的一些RPG游戏不同，《灵魂使者》中的魔法并不是通过提升等级得到的，在这个世界里，魔法是一种非常可怕的力量，每一本魔法书都加上了强大的封印，你必须找到所对应的符石以打开魔法书，然而光有魔法书和符石并不能使你学会魔法，你还要找到一个充满强大魔法力的场所并且拥有相应的等级才行。这些学习上的限制和使用上的制约使掌握魔法成了一件非常困难的事，是成为魔法全才，还是成为某一系的魔法师？这意味着玩家必须在游戏中时刻注意魔法的种类以及施放频率。

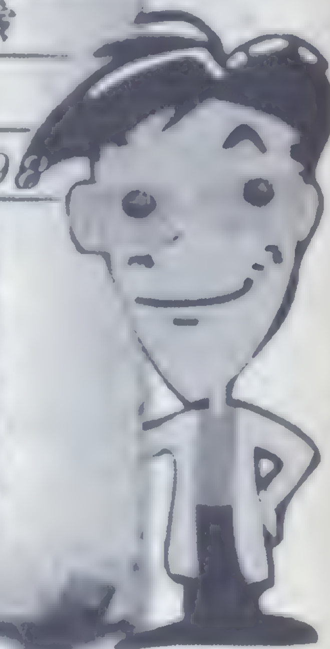
各种各样的武器、强力的互相制约的魔法再加上高低不平的地形，令人觉得在《灵魂使者》中的战斗非常爽快。你可以使用不同的战术，利用地形和武器来击溃敌人。比如一般人都喜欢居高临下地向敌人劈砍，但是如果你发现由于高低落差使攻击难以击中敌人的时候，你就会喜欢站在较低的地方，慢条斯理地狠狠砍削敌人的脚踝了；当敌人成群结队向你进攻的时候，你也可以拉开距离，拼命逃窜，等敌人落单的时候再慢慢收拾。另外，你还可以使用游戏中的"连招"系统，在作战前预先设计好使用的连续技能，这样在作战时就可以不必手忙脚乱地点击敌人进行攻击了。毫无疑问，在各种各样的动作角色扮演游戏中，《灵魂使者》是在作战系统上最有创意、最好玩的一部。

《灵魂使者》的环境背景是即时生成的，这样做的好处是你可以使用鼠标控制自由地转换视角，你可以把视点沿着角色进行各个方向的旋转，以看到原先被建筑物挡住的部分。但是也因为采用了如此不成熟的技术，使得近处的画面显得比较斑驳，而且在大量使用了光影效果的区域会降低游戏速度，这使得游戏画面并不很好。再加上游戏虽然只用鼠标就可以完成游戏中的各种操作，但是由于这些操作菜单设计得并不很好，有时必须配合键盘来进行操作，否则就很容易在战斗中手忙脚乱，这对于已经习惯了《暗黑破坏神Ⅱ》中那种简便快捷操纵方式的玩家来说是个不小的挑战。这些地方都使人对《灵魂使者》的第一印象很不好，也因此对游戏的评价不高。但是如果你喜欢RPG的话，那就用心去体会这款游戏吧，它一定能带给你其他游戏所不能给予的极大乐趣和快感，这是一款非常有内涵的游戏。

总评 76

制作	Infogrames	类型	角色扮演
发行	新天地	语言	中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



超级摩托赛车2001

SUPERBIKE 2001

游侠创作室
HAPIII & 简单



模拟赛车游戏通常被分为两种不同的风格：技术型赛车游戏注重真实的物理规则和追求高难度动作；速度型赛车游戏则把重点集中在高速度、易于控制和综合能力上。真正把两种风格的赛车游戏很好地结合在一起的游戏，在过去两三年里很少看到，而运动游戏之王EA SPORTS制作的《超级摩托赛车2001》（Superbike 2001）却是这么一个游戏。这几年摩托车模拟游戏层出不穷，且都做得很漂亮，玩家们也挺开心。但是EA SPORTS一加入竞争行列，那些忠实的拥护者和超级玩家立刻被吸引了过去（当然其他游戏公司是不会高兴的）。《超级摩托赛车2001》里的摩托车仿造真实，处处体现了真实的物理特性，同时又容易控制，很方便地就能表演各种花哨的车技。游戏赛道使用了很漂亮的位图，这在同类游戏中很少见到。在我玩这个游戏的时候，经常有人在我桌子前驻足观看，甚至会夸赞："真棒！"



《超级摩托赛车2001》中的细节描写十分出色，你能真正感受到飙车的快感。按照EA SPORTS的习惯，游戏中大量采用真实影像作为过渡。从可怕的撞车事故到在跑道上举行颁奖仪式，都是高品质的全屏不抽线影片。车手们的形象比较夸张，他们不用太阳眼镜或任何类似的东西遮挡脸部，这样你能真切地看到车手头盔后面的脸部表情。甚至在弯道处转弯时他们会作出粗鲁的手势，这些设置是可以选择的。通常这种设置只出现在多人游戏模式中，关闭这些选项可以加快游戏运行速度。赛车的细节描写同样真实，这些确实花费了开发小组不少时间。他们不得不挑剔，因为这些都是非常出名的世界顶级赛车，如果制作得稍有偏差根本骗不过玩家的眼睛。当你不小心偏离了沥青赛道时，轮胎会卷起路边散落的青草和垃圾，如不是亲眼所见是绝对不相信能做出这种效果的。

我最喜闻乐见的游戏部分（尽管只是其中一小部分），是当两车碰撞或者转弯失误的时候，画面上可以看到车手用腿撑在地面上，竭尽全力保持平衡。同样看他们在座位上颠簸并高高弹起也是一种视觉享受，当车手们在半空中两手紧紧抓住车把时，你都会为他们捏一把汗的。甚至在赛车面对即将发生的颠簸时，车手的脸上会清晰地出现痛苦的表情。而当赛车失控，车手被甩得远远的时候，我会象在电视上观看真正的赛车比赛那样幸灾乐祸。由于游戏中出现那么多动态画面，对玩家的硬件要求也比较苛刻。如果要看到所有的细节，一台配备了高速CPU和一块3D加速卡的电脑是必不可少的。而硬件配置低的玩家也不用沮丧，因为你可以选择关闭一部分细节描写来换取游戏运行的流畅，尽管这样做会降低游戏画面质量，但是速度毕竟是第一位的。

画面不是游戏的全部，运动游戏的操控性至关重要。必须承认刚开始时我不知道如何进入游戏，太多的选项使我觉得眼花缭乱。我凭借以往玩此类游戏的经验，并且对照了游戏操作手册后才逐渐了解各种选项。游戏按照难易程度，分为初学者、业余水平、职

业选手、绝对真实4个等级。难易程度将同时改变许多小的选项设置，以至于改变游戏性。初学者相当简单，在这个等级中你不可能真正投入，因为一切都是那么不真实。而一旦你选择了另外3种难度等级，就会发现追求真实感是要付出代价的，经常会为不能稳定地坐在车座上感到气愤。如果对某个难度等级感到无法适应，你可以关闭或者打开一些选项，通过选项调节来降低或者提高难度。选项中可选择的包括电脑协助、自动控制减速、加速。当你通过弯道时电脑会自动降低车速，把你的速度保持在正确的范围内，强制纠正超速和低速行驶、自动驾驶、手动刹车等等。还有一些你能选择开关的真实性能设置，包括手工组装零件、轮胎管理、自动复位（开启这个功能后，一旦发生了碰撞事故，能看见车手扶起赛车回到赛道继续比赛；而如果关闭这个选项，只能看见你直接出现在赛道上）、引擎故障和赛车损坏。所有这些选项组成了一个自由度最高的运动游戏，能让最挑剔的玩家感到满意，如果有足够的耐心，你能测试出每一种游戏功能。



当你选择好难度（建议从一个比较低的难度等级开始，即使你是一个模拟赛车游戏高手），设置好所有选项后，你需要选择一名车手和一辆赛车。所有的超级车队象铃木、本田之类都会供你挑选。选好车队就等于选好了赛车，然后从车队中选出一名车手，如果你愿意，可以换成你自己的姓名。每辆赛车和每位车手都有大量详尽的资料供你研究，从而组成完美的组合。不过我试了几辆不同的赛车和几名车手，感觉除了赛车的手闸有一点不同之外，车手的表现基本上没有什么不同。

选好赛车和车手后，需要选择游戏模式，这倒是非常熟悉的。第一种是快速比赛模式，能让你直接进入比赛；第二种是单圈比赛模式，在这里你可以练习单圈成绩，模拟进行排位赛和最后一圈的比赛，还可以从13条不同的赛道中选择一条；第三种是训练模式，你可以在比赛中进行任何变更，比如随时更换赛道：你打开暂停菜单会看到赛道的地形图，点击赛道的不同部分会出现提示告诉你如何通过这个区域；最后一种锦标赛模式，你有机会使用全部的13条赛道，积分是由比赛结果的排名情况决定的，谁在赛季结束后得到最高积分，谁就会夺得锦标赛冠军。

一旦进入比赛，你就开始感受真正的赛车乐趣。游戏中物理特性表现得近乎完美，当然这得取决于难易程度的选择。在低难度比赛中没有什么表现，在整个赛道上没有太多的机会摔倒，因为你能及时得到电脑的帮助。但是当进入绝对真实难度等级，你就象参加一个真正的摩托车比赛，难度极高。如果冲出赛道、超速或低速驾驶、或者赛车损坏了，你的麻烦大了，EA SPORTS做了许多努力让玩家有机会表现世界级车手的技能。你不会马上成为这个游戏的行家，甚至很有可能无法在绝对真实模式里坚持多久、但至少你不会因撞车而受伤并且感到疼痛，从这方面来看游戏还是不能做到绝对真实的。看着游戏中出现的严重撞车镜头，我庆幸这只是电脑屏幕中显示的影像，游戏中的撞车画面是最让我感兴趣的，也是最让我感到痛苦的。摩托车滑出、弹起、旋转、翻滚、车手飞向空中然后摔倒，一切都是那么逼真，会使你忍不住以为这是一场真正的事故，唯一缺少的是救护车和救火车飞速进入赛场救治车手。要想尽量感受真实的赛车体验，作出精确的控制，建议使用游戏摇杆，当然有条件的话最好是配备带有力回馈功能的专用赛车控制设备，如果使用游戏手柄和键盘来控制游戏，是不可能得到好名次的。



如果你是赛车爱好者和游戏迷，一定要试试这个号称年度最佳的赛车游戏，但是要认可这一点，就必须具备足够的耐心，这样才能从中真正获得最多的游戏乐趣和赛车体验。

总评 85

制作	EA Sports	类型	竞速
发行	EA	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



北京 古惑狼

《近距离作战》系列游戏从一代推出至今已经有许多年了，是深受玩家们喜爱的真实描述第二次世界大战著名战役的即时策略类游戏。《近距离作战Ⅰ》以著名的诺曼底登陆战役为背景；《近距离作战Ⅱ——远桥之战》描述了荷兰作战；《近距离作战Ⅲ——苏俄战争》反映了惨烈的德苏东线战役；《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》则是再现了发生在冰天雪地的守卫莱茵河之役。每一集的游戏都让玩家积极地融入到昔日那个炮火纷飞的反法西斯前线，过足了指挥瘾。现在该系列游戏又推出新作——《近距离作战——诺曼底登陆》（CLOSE COMBAT：INVASION NORMANDY），顾名思义，这一次的战场将再次回到1944年6月6日的犹他海滩，再次展现那具有历史意义的盟军诺曼底登陆的全部过程。

《近距离作战——诺曼底登陆》（以下简称《诺曼底登陆》）的游戏内容继承了《近距离作战》系列的一贯作风——追求真实、反映历史战役。所以，玩家必须在限定的25天之内，指挥34个装甲战斗群，历经44场激烈的战斗，直至光复瑟堡港。在攻防过程中，单场的战斗约需耗时15分钟至1个小时，大型的会战则耗时更久，约需数个星期。除此之外玩家也可以通过网络和好友连线对战。《诺曼底登陆》以“班”为最小的战斗单位，班中的每一名士兵都有一个小型的视窗，可显示6种作战指数与伤亡情况。包括“死亡”、“受伤”、“失去联络”和“投降”等等，要注意的是无论拥有战斗力多强的士兵，都有可能因为玩家在指挥上的一时不慎，或是敌人一场突袭而导致全军覆没。

诺曼底登陆日，犹他海滩被陆上火炮、空中战机和海上军舰的炮火所覆盖。《诺曼底登陆》中允许前线士兵呼叫后方、空中以及海上的炮火支援，这些间接的帮助，对完成游戏非常有帮助。当然德军的掩体也不是盖来作样子的，玩家可以在《诺曼底登陆》中一面充分体会德军占据地形之便，抵抗猛烈进攻的美军，另一方面也能步步为营协同后方炮火支援，抢占滩头阵地。

《近距离作战》系列游戏素以高拟真度而闻名，包括士兵的“可视距离”、“有效开火距离”都能细致表现，此外近距离的单兵、火炮、远距离海岸军舰等等都能独立接受玩家的命令。游戏内的每一种武器都有相对应的真实声音，游戏玩久了，玩家单凭声音便可以判断是哪一种武器了。

《诺曼底登陆》承袭前作的战略作战方式，描述盟军在犹他海滩登陆战中与德军抗登陆部队激烈交手，双方你争我夺抢占法国北部的柯登丁半岛，最后以盟军占领瑟堡港口打开了“向欧洲大陆纵深挺进”的大门的惨烈过程。玩家在每一场战役中的兵力为3个排，包括12个班，每一个班中成员各有不同的6种指数，包括“健康”、“士气”、“领导”、“智商”、“体力”与“经验”，这6种指数决定每一个士兵的作战能力。每一个士兵都配备与历史相符合的武器，每一种武器各有不同的攻击防御值，针对不同的敌人，妥善运用有效的武器杀伤敌人是走向胜利的关键。在战局吃紧时，玩家只要有一些武器的基本攻防常识即可，至于攻击的结果就由电脑来处理了。例如“机关枪”对付步兵的效果最好，75mm反坦克炮远比35mm的反坦克炮在对



付坦克时的效果更好……若玩家一开始还不精通此道的话，也可以在第一次进入游戏时先到新兵训练营加以磨练，等对武器装备都了如指掌再上战场，以免到敌人大兵压境时搞得手忙脚乱。

由于《诺曼底登陆》的战斗场景是第二次世界大

战时期的犹他海滩，所以在游戏中自然也会有海军的炮火支援与敌后的伞兵登陆作战。尤其是敌后降落的伞兵必须在补给用尽之前与前线的友军取得联系，否则将因弹尽粮绝而全军覆没。1944年6月6日，在盟军正式登陆之前，美军的先遣部队第82和第101空降师已事先在清晨时分降落在德军守备严密的敌后地区。美军的伞兵部队分散在德军的阵线后方，占据了敌人的重要交通路线。这些伞兵事后证明非常有用，对战局发挥决定性作用。然而盟军为此所付出的代价也非常惨重，血腥的战斗、无处不在的突袭、超高的伤亡率都是伞兵作战的真实写照。德军与美军双方皆损失惨重，如此种种在《诺曼底登陆》中表现得淋漓尽致，令人惊叹不已。



《近距离作战》系列游戏极为容易上手，玩家甚至只要看过《用户手册》便可以快速上手。至于从未玩过《近距离作战》系列的玩家也可以先到游戏中的新兵训练营，当一下菜鸟，以免一上战场马上变成炮灰。《近距离作战》系列另外有趣的一点是能够细腻地描写战场士兵的士气，若您的命令有可能导致士兵全军覆没的话，士兵可能会自行决定是否要保存实力，避免做无谓的牺牲。当军队损失过重并且士气值过低的话，可能会由前线的局部撤退演变成后方的全部溃散，这是前线指挥官最需注意的事情。《近距离作战》系列的画面制作得越来越细致，界面也越改越顺手。

《近距离作战》前三代的会战模式都是循序渐进式的，然而从第四代开始便以更大的战略画面，让玩家可以选择更具弹性的战斗，来完成会战的整个过程，玩家可以根据地形地势的变化，配合各地战斗的成败来选择接下来要进攻并且胜算较大的区域。另外较前作改进的一点是您可以针对接下来的作战区域选择接战的部队与兵种，也就是玩家在会战开始前便拥有固定数量的前线部队与预备队，您可以在第一场战斗时就把最精锐的部队开上前线，或者也可以先保留精锐部队，以便投入未来战况吃紧的斗争中。当然部队运用再怎么弹性也不能违背常理，总不能将坦克开上飞机前往空降，以配合伞兵的作战吧！

在前四代游戏中最不好的人工智能就是装甲车辆的移动，玩家必须全程控制车辆移动，才能顺利地将车辆由出发点移动到目的地。虽然后来的补丁文件修正了这个问题，然而坦克移动时的盲目问题仍然存在。而《诺曼底登陆》在这方面则有明显改进，玩家可以将时间花在大部队的策略运用上，而不用再将太多的心思消耗在小单位兵种的移动问题上。

《诺曼底登陆》另一个显著改进便是在战略作战的弹性上大幅提升。前几代游戏的会战中，对于每场战役之间的连接皆为线性的，而且援军的到来只能沿着既定的地点出现，但是由于《诺曼底登陆》提供了动态的会战模式，不仅可让玩家弹性地选择非线性的战役，而且援军也可以弹性地在不同的道路与地点出现，这样一来更符合实际的作战情况。除此之外，前几代的战役都是着重于闪电作战，部队成员大多以装甲部队与坦克所组成的装甲军团为主。在这些战场上，古典的战术似乎不太管用，数量与火力几乎决定一切。但是在《诺曼底登陆》中，又将部队组成变成了以步兵为主的战斗，玩家必须再次以最基本的步兵战术来夺回战场的主控权。

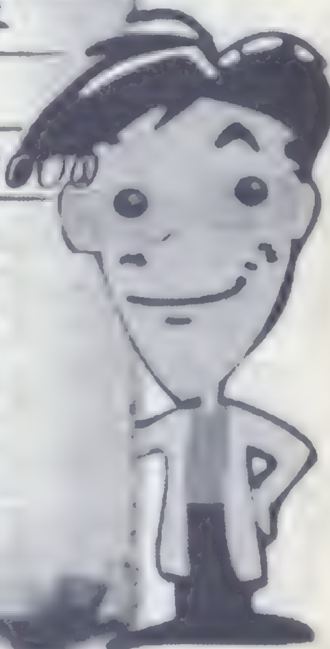


作为战略游戏，《近距离作战》系列可谓富有盛名了。最新的《近距离作战——诺曼底登陆》所具有的经改良的战斗体系、扩大的战斗和升级画面、更高的人工智能、强大的战役编辑器及齐全的多人游戏模式等等，将带给玩家更多的乐趣。

总评 86

制作	Atomics Games	类型	即时战略
发行	SSI	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win98/2000

画面
音响
操作
剧情
娱乐





如今的恐怖电影分为两种风格。一种让你慢慢地看见恐怖元素：无家可归的猫到处跳跃，黑影缓慢地踱进画面，并且伴随着骤然而起的音乐和一下很响的尖叫声宣告他的到来。然后慢慢酝酿着的恐怖气氛带着一些不可思议的东西跳出画面，打破观众的宁静氛围。去年大获成功的独立制作的恐怖电影《女巫布莱尔》采用了第二种处理方法，用一个始终没有出现的恐怖元素吓倒了全世界的影迷，从而证明最恐怖的是我们从未见过的东西。Terminal Reality的新游戏《女巫布莱尔第一部：鲁斯廷·帕尔》（The Blair Witch Project，Vol 1：Rustin Parr）则结合了这两种处理方法，尝试建立真正的害怕和恐惧。在这之前很少有电脑游戏能做到这点，《女巫布莱尔》能成功吗？我只知道玩这个游戏和写这篇评论都是在深夜，而不得不开着所有的灯……

对于游戏迷来说，第三人称的动作冒险游戏应该没有什么值得惊喜了，Terminal Reality在1999年制作的《夜曲》（Nocturne）就成功地混合了各种游戏类型，成为了有史以来最恐怖的游戏。《女巫布莱尔》使用了同样的游戏引擎，在技术上并没有任何改进，但是通过对《夜曲》和《女巫布莱尔》影片的借鉴，对游戏中的角色和事件进行巧妙的编排，使得这个并不陌生的故事情节不会令人觉得厌倦。时间设置在1941年，玩家扮演侦探Doc Holliday，到马里兰州恶名昭彰的Burkittsville镇调查7个女孩子的死因，而所有的线索表明，一个叫Rustin Parr的疯狂隐士是这一系列不寻常事件背后的关键人物。Doc Holliday在调查过程中，和当地居民互相配合，收集支离破碎的线索，努力解开疑团。她的足迹遍及整个小镇以及周围的森林，进行大量的探险，义无返顾地和一批又一批的敌人战斗。

虽然《女巫布莱尔》的素材和影响力被公认是无与伦比的，但是基于相同的游戏引擎，将它和《夜曲》相比较就不可避免了。其实这个问题也是开发小组一直关心的，因为这迫使他们避免与1999年的同类产品发生雷同。《女巫布莱尔》的游戏共分三部曲，计划在2000年底前全部推出，这次的第一部交由“独立制作者联盟”（Gathering of Developers）发行。《女巫布莱尔第一部》包含了影片中大约1/4的内容，但绝不是简单的截取并加上迷你结局，相反Terminal Reality通过深思熟虑后对影片的内容结构作了改变，所有关于《女巫布莱尔》的传说都会出现在游戏的探险过程中。一个玩家认识并怀有强烈好奇的女性主角，其效果肯定比《夜曲》里那个老是举枪射击的陌生人更占便宜。

Doc Holliday显然非常喜欢冒险，从她成套的工具中就能看得出：一个指南针、一张地图和一本记录冒险历程的日记簿，同时还带着一个叫做“幽灵传感器”的机械装置，使她可以发现正在向她靠近的鬼怪和其它幽灵，另外还有防身武器和一副非常有用的的夜视镜。由于游戏极力营造1941年的视觉效果，采用了仿旧的视频技术，从夜视镜中产生的第一人称视角感觉很特别。把影片图像转换成游戏画面最出色的手法是使用了16mm的摄像机，使得夜视镜中产生了一些令人窒息的效果，诸如转过拐角会看见一个Daemite（游戏中一种似有形似无形的怪物）的轮廓映在Doc Holliday的脸上。同时结合了游戏中阴森森的音乐，充分营造出和电影中一样的恐怖气氛。



需要强调一下，冒险类游戏并不以动作取胜，但《女巫布莱尔第一部》是一个动作冒险游戏，而且Doc Holliday对发生在Burkittsville的事件有了很强烈的预感和戒备，在前往出事地点之前她就做好了最坏的打算。因此她准备了不少武器装备：一把P08 Luger手枪、一把Delisle卡宾步枪，一把用来近身肉搏的突刺和一只强辐射发射器，用来消灭幽灵敌人。强辐射发射器和其他游戏中的光线枪差不多，并且可以隔一段时间反复充装，从本质上讲是用之不尽的。某些武器可以和电筒装备在一起，用来在战斗中照亮地图上黑暗的角落。其他的工具，诸如斧子和铁铲，都可以在城镇里找到。游戏中的战斗也有其限制性，例如你使用道具达到一定次数，会带来一些难以预料的后果。

玩过《夜曲》的玩家都会知道那样的游戏引擎会对《女巫布莱尔第一部》产生什么样的影响，真实的光影效果使得游戏中的角色在光线下移动时身影会随时改变长短，其效果和《夜曲》一样令人惊叹。著名的服装模拟系统再次发挥了强大的作用，当Doc Holliday处于运动中时衣袂能够随风飘动，这项技术在游戏界至今无人能及。真实的光影效果还体现在各种场景中，从小镇、街道到阴森怪诞的森林，到处能让玩家感到赏心悦目——尽管这样的词在恐怖游戏中不太适用。游戏中的幽灵形象采用了半透明的设计，这些生命的延续来自死去的战士和孩子，游戏引擎将幽灵的动作表现优化到最大限度，但是有些幽灵的动作仍然会产生不协调。唯一的改进在于角色的面部表情，但这仅有的一点儿提高也只是表现在角色说话时嘴唇地开合。总的来看，《夜曲》中那种科技与艺术相结合的风格深深融入了《女巫布莱尔第一部》的游戏世界。

我无法用语言来描绘《女巫布莱尔第一部》的音响效果。作为一门技术，音效引擎可以为从脚底细沙所发出的轻微声响到“隆隆”的雷声提供清晰无失真的效果。《女巫布莱尔第一部》还具有一种极品的3D效果，这种效果不仅仅局限于Doc Holliday的脚步声会随着接近和离开屏幕方位而改变声音大小，而且还能清晰地分辨出脚步的方向。然而我还是抛开了对这套优秀的的音效引擎的关注，而把注意力放在游戏的艺术技巧上，正是因为这种艺术感，才使开发小组营造了游戏中的恐怖气氛。没有比这更恐怖血腥的游戏了，从幽灵的哭喊声到若隐若现的孩子笑声，所有的效果都栩栩如生。混和了音乐后，游戏变得更加恐怖。我永远无法忘记当我进入local paper办公室的一瞬间，手电筒照着的满池血水，听到的是我以前从没在游戏中听过的令人毛骨悚然的音乐。试想一个唱诗班唱着震撼人心的宗教音乐，然后人为地扭曲它、颠倒它……这就是我当时听到远处传来的歌声。每个人的胆子大小是不同的，因此很难描述游戏中的音乐到底有多可怕，但是就我个人而言，正是这种音乐让我打开了屋里所有的灯。整部游戏的音乐都制造着这种令人不安的气氛，久久地持续着，让人无法忘怀。

《女巫布莱尔第一部》的难度水平几乎和Terminal Reality所追求的一样，既适用于高手，也适用于冒险游戏的新手。问题在于游戏的挑战性和耐玩性，而不是游戏完成的时间。战斗时我的存活率比较低，主要是体力不支。但是由于没有《夜曲》中那么多的战斗场面，因此很容易打通关。战斗和迷宫的难度可以在正常和困难之间调整，也就是说，游戏中可以有一般难度的打斗、很难的迷宫，或者很难的打斗、很难的迷宫。难度较大的模式绝对具有挑战性，但还是在可以接受的范围以内。在人工智能方面游戏没有大的改变，这意味着主角在寻路功能上还不错，但是游戏中其他角色的主动反应较差，特别是动作表现十分难看。毕竟是用了和《夜曲》相同的引擎，不能指望在技术上有任何重大的突破。



当Gathering of Developers第一次宣布《女巫不莱尔》三部曲将在年底全部上市时，给人的感觉是游戏公司在榨干《夜曲》的所有剩余价值。尽管这次是把卖座电影和优秀游戏技术结合在一起，但是一连3部使用同样引擎的游戏相继推出，总给人以一种流水线生产的感觉。市场上还有一种牢骚，说这个系列游戏很浅薄，也不能提供一份有价值的经验。不管怎么说Terminal Reality抓住了一个绝对吸引人的主题，延用扣人心弦的影片剧本，做到了动作和冒险的平衡，使用大量的气氛渲染来完成了一个成功的游戏。对于那些老玩家来说，唯一的缺憾是游戏的线性结构在很大程度上剥夺了他们的自由性，尽管游戏中充满了兴奋点来消除这些弊端。

总评 80

制作 Terminal Reality　类型 动作冒险
发行 Gathering of Developers　语言 英文
载体 CD×1　环境 Win95/98
画面
音响
操作
剧情
娱乐



编者的话：《巫师与武士》（Wizards & Warriors），一听名字就知道这一定是一个比较传统的欧美RPG游戏。这两年这种游戏似乎比较流行，每年都有几款巨作出笼，从《魔法门》系列到Westwood的《极度魔界》，更不用说都快泛滥了的《暗黑破坏神Ⅱ》和《博德之门》了。

北京 志云： 看看游戏名字就知道，魔法和武力仍然是决定游戏胜负的重要手段，而这可以说是RPG类游戏的标志之一。不过《巫师与武士》中的魔法系统分类显然有自己的独特之处，魔法被分为了太阳、月亮、岩石、植物和两个代表真善与邪恶的辅助魔法：精神与魔鬼，一共6个种系。而且不同的角色最初懂得的魔法也不相同，但是升级后，你可以选择是在本魔法派系中加强修行，还是去掌握一种新的魔法技能。

除开魔法，战斗方式也是RPG迷们关注的话题。游戏中的“定向适应系统”（ATP）可以实现战斗方式在回合制和即时模式之间切换，从而满足了不同玩家的嗜好，对于我，又可以利用魔法巧妙地消灭敌人，实现以少胜多的成功喜悦了。

RPG游戏的另一大特点是玩家控制的角色与场景中人物（NPC）的交互性，在《巫师与武士》中，有着多达120个非游戏人物，玩家通常都需要跟这些人对话，才能促进情节的发展，不过本游戏有点意思的是，玩家可以在对话中输入一些关键字词来作为“自己”回答的答案。看似一种智能型的游戏方式，其实我们都知道所有的答案都是设定好的，并不会因为玩家的回答而对既定情节有所改变，也不会允许玩家做出别的回答——就像某些所谓的可以实现人机对话的“智能型”机器人一样。虽然这多少降低了游戏的真实性，但是这种对话方式的加入，让玩家又从游戏中得到了一些自我体验的乐趣。每每玩到这个时候，我总是无端地沉浸在对未来游戏的幻想当中：一种真正可以实现人机智能化的交互发展，通过玩家不同的自我回答，促使游戏情节向着不同的方向自由发展，而不是像现在的游戏那样，为了做成多线程的游戏结局，导致游戏程序变得庞大无比，或者勉强地把不同的结局强扭在一起，可能导致的结局就是因为主角少走了几步路就导致游戏结局大变样。





不过长达120小时的游戏爆机时间，对于《巫师与武士》来说有些长了，如果没有更多独特情节的发展，我想玩家们很容易就会厌倦的，至少对于我，是没有那么长的耐性的，即使它是RPG。因为如果有这么多的游戏时间，那我何必不去玩更多更精彩的游戏呢？

成都 子龙 虽然这个游戏推出之后受到了各界的褒奖，但我认为，这个游戏的优劣之处仍有待商榷。就我个人的观点，

我感觉《巫师与武士》是一个失败的模仿之作。

首先，从游戏的战斗风格操作模式上看，《巫



师与武士》中所采用的回合制和即时制两种方式都是《博德之门》和《暗黑破坏神》中已经出现过的东西，Heuristic Park只是把二者简单地合二为一，并没有从本质上改变什么，因此，虽然它看似新颖，实则是换汤不换药的做法。而作为一个玩家，我们都希望看到一些有创意的新东西，如果只是简单的复制与粘贴，我想任何人都有腻味的感觉。

其次，从角色的选择上，《巫师与武士》给我们玩家的选择非常少，基本上它的思维还停留在《暗黑破坏神》一代的水平。而且，就是这些不多的角色，处处都能看到《暗黑破坏神》的影子，虽然巫师这个角色算是一个新面孔，但在《博德之门Ⅱ》中我们也都已经体验过了；至于牧师，唉，不提也罢，提起来更窝火。这个角色完全是为了增加游戏的角色数量而生编硬造的人物形象。本来牧师在人们的印象中应该是一个偏重治疗和补充生命值的角色，现在可好，成了一个魔法师。因此，从所有角色的塑造上来说，《巫师与武士》也只能说是前面二者的复制和缩影。如果Heuristic Park真想给玩家带来一种新的RPG风格，那么推出一个组队模式或增加骑士、龙骑兵或兽人等角色，或许还能跳出Blizzard和Black Isle的影响，同时也能给众玩家耳目一新的感觉。

游戏中最受人称道的是它的3D图形设计，但我个人认为这种动不动就使用3D贴图的做法实在是一种“技只此尔”的表现。如果一个游戏有很好的创意和剧情，前者如《暗黑破坏神》，后者如《仙剑奇侠传》，那么玩家是不会注意四周有没有3D图形的。相反，如果一个游戏的图形已经让游戏中的其他内容都退居



次要地位的话，那么这个游戏也是没有生命力的游戏，至少在RPG类游戏中是这样。

北京 GLAMOUR： 虽然游戏在整体上并没有什么出色的创意，不过游戏中魔法系统的设计还是会给老牌的RPG玩家一些惊喜的。首先这个游戏中的魔法系摆脱了从魔法门系列开始就在各种魔法游戏中沿用的水系、火系、土系等等，而是分



为了4个主要魔法系：日、月、岩石和植物以及两种完全对立的辅助魔法系精神和妖魔，魔法技能树并不复杂，让玩家可以在升级时有清晰的发展

思路。在角色的魔法升级上，游戏采用了一种类似于《魔法门之英雄无敌》系列中英雄升级技能的模式：不同的角色在刚开始时只可以使用两种魔法系的低等级魔法作为基本魔法，例如巫师在开始时就只能使用日系和岩石系的一些魔法作为



初始魔法。在积累了足够的经验值后，升级时玩家可以自行选择是学习其他魔法系的较低等级魔法还是学习初始魔法系的高级魔法，这样的设计使得玩家可以有足够的自由选择自己喜欢的魔



法，按照不同的发展方向培养角色。这样的开放性正是传统RPG游戏所欠缺的，也是吸引玩家一而再，再而三进行游戏的关键因素。

这种开放性还体现在游戏中的职业转换模式和任务设计上。游戏开始时只为玩家提供了4种角色供选择，即战士、巫师、牧师和浪人，而在游戏进行过程中，只要角色的属性升级到一定程度，玩家便可以自由转换角色的职业。这样的转职功能在RSLG中倒是常常可以看到，但是在RPG游戏中确实还非常少见。转换成为不同的职业后，角色便可以学习新的技能、接受新的任务、获得新的魔法系或者物品，进入新的游戏场景等等，绝对可以刺激一名铁杆RPG玩家永不安分的好奇心。游戏的任务设计也体现了开放性的游戏理念，其实不采用单一的故事框架作为游戏展开的唯一线索，而采用在开放的场景下自由选择任务的方式来完成游戏早已是欧美RPG游戏通用的设计思路，《巫师与勇士》不过是沿袭了这一传统而已，在这里特地提到这一点是因为这个游戏中的任务系统是如此庞大，完



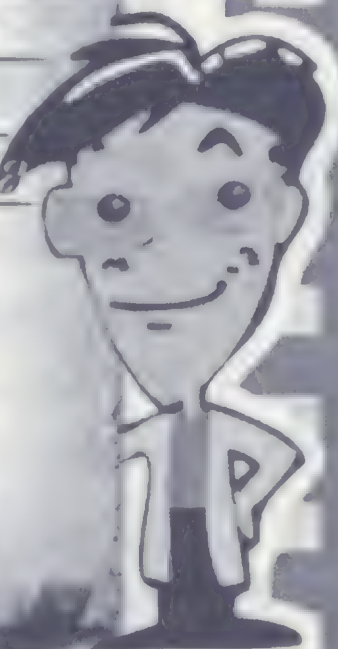
成所有的支线任务需要花费天文数字的游戏时间，所以大多数时候玩家进行游戏时都可能会有新的收获，这也算是另一种意义上的“开放性”吧！

编者的话： 从总体上讲，《巫师与勇士》和时下流行的几款经典RPG游戏并没有太大区别，故事情节都是杀妖除魔拯救世界，战斗大多采用即时系统，界面和《魔法门Ⅶ》以及《博德之门》差不多，总之是一款传统的RPG游戏，别的RPG游戏具有的各种元素在这个游戏中都可以找到。虽然没有什么新意，但是如果耐着性子玩下来，也许会认为这是一款非常优秀的RPG游戏。

总评 85

制作	Heuristic Park	类型	角色扮演
发行	Heuristic Park	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



捍卫总动员
Battle Commander

北京 碧落

在6500万年前，战斗者曾经是地球的统治者。后来他们为了躲避即将冲撞地球的彗星，而迁移到了猎户星座的双胞胎星之第3颗行星。公元2009年，战斗者又回到了地球，这时的地球已经被人类统治了，所以他们要从人类手中夺回地球，于是战斗开始了。

同其它即时战略游戏一样，这个游戏也需要建设基地，收集矿产，制造战车，消灭敌人。只是在这里，矿产就是月球爆炸后陨落在地球上的碎片。战斗的双方是地球人和战斗者，其中地球人是入门级的，关卡设计较易，而战斗者则相对难一些。

地球人战役

地球人的月光石收集速度相对较快，可以在建设主基地以后，建一座能量厂，然后就建辅助兵工厂。之后一边造建筑机器人，一边再建两座能量厂。用建筑机器人建造一座军工厂后，同时制造坦克和建造科研所，以生产喷火战车和光线风暴。防守的时候，导弹防御塔是最好的防守武器，不过要建设了科研所之后才可以建造。

地球人主要的进攻武器是坦克、导弹发射器、喷火战车和光线风暴。其中爱国者导弹发射器由于射程远、装夹薄，更利于防守，进攻时则应在其它战车的后面。

第一关　提起战列精神

战报： 人类不能就这样灭亡了！现在，世界各地都已经成立了抵抗战斗者的游击部队，而一些正规军也正在组建。战斗者派出了许多侦察兵来寻找我们的基地。保卫我们的基地，不要被战斗者发现！

策略： 第一关是十分简单的，主要是为了让玩家熟悉游戏的操作方法。游戏一开始，我们就拥有许多士兵和坦克，只要集中火力杀出去，很快就可以肃清全部敌人。

第二关　活捉战斗者

战报： 为了让神奇博士研究战斗者的构造，必须俘获一名战斗者，这是战斗胜利的关键。

策略： 开始的时候，我方拥有1个兵营和十几个士兵。迅速制造士兵，将数量定制成无穷大。组织原有的十几个士兵发起第1波攻击，摧毁敌人桥头的战车。继续向下走，穿过雷区就是敌人的兵工厂，集中火力摧毁它。在兵工厂右下方有3个敌人士兵，只要不走近他们，他们就不会先向我们进攻。敌人也在不断制造坦克，如果第一批士兵全部阵亡了，就立刻派新造出的士兵补充上。摧毁了敌人的兵工厂，就算是胜利了。

第三关　血海波斯湾战争

战报： 地球人和战斗者虽然都是从海洋中进化而来的，但身体的构造却不相同。战斗者还保留着腮，这样他们就可以在水中至少生存20分钟，于是水战对于地球人而言是极为不利的。现在我们就要摧毁敌人在海中的基地。

策略： 我方在地图左上角，而敌人在地图右下角。立刻建造主基地、接着建能量厂，然后建兵营训练士兵。兵工厂建不建均可，因为用不着制造坦克就足以消灭敌人了。在建设的同时，组织起士兵向敌人的右下角推进，如果速度够快的话，敌人还没来得及制造士兵或坦克，我们就已经攻进去了。一开始给的十几个士兵就足以将敌人的基地摧毁了。将所有敌人建筑，包括一个海上基地摧毁后就可以过关了。

第四关　雷达摧毁计划

战报： 在老鹰岛上有一个敌人的雷达基地。由于这个雷达基地，我方部队遭到了敌人的重创。现在我们的任务就是摧毁这个雷达基地，保证对敌战斗的顺利进行。

策略： 一开始，我方有1辆地下运兵车和5辆爱国者导弹发射车。将建筑车从运兵车中释放出来，立即建造主基地。建造顺序为主基地、能量厂、辅助军工厂、军工厂，兵营可以不用建造。然后在基地右边建造几座炮塔，防御此方向敌人的进攻。同时制造维修

车，修复损坏的车辆。挡住敌人的两次进攻后，就可以放手大胆地发展力量了。基地旁边的能源足够用，多建一些军工厂，这样制造坦克的速度会快一些。K3坦克、装甲车、爱国者导弹和战斧导弹各有各的用处，应该搭配使用。积蓄一定力量后，向敌人基地发起攻击，你会发现原来敌人是如此不堪一击。

第五关　铁岛发电所

战报：月光石大量坠落在铁岛，占领铁岛就成了争夺能源的首要任务。敌人在这里有海军驻守，还有炮塔，我们必须消灭敌人的海军，占领铁岛。



策略：这一关完全是海战，我们没有主基地，只有1座造船厂和1座能量厂。迅速制造快艇和巡洋舰，这时敌人会发动一波波攻击，用军舰配合战斧导弹完全可以抵挡住敌人的进攻。当制造了五六艘军舰以后就可以发动反击了。摧毁敌人右上角军港和炮台后，再杀到右下角，摧毁那里的炮台就可以过关了。

第六关　绿色地南极

战报：由于气候原因，南极变成了绿洲。同时在一些溪谷里发现了金字塔式的建筑。战斗者们认为自己是这些古代建筑的统治者，并在那里建造了许多军事设施，现在我们就要去摧毁这些军事设施。

策略：敌人会很快就向我军的基地发起进攻，不过第一次的攻击并不猛烈，我军2辆K3坦克就可以顶住。抓紧时间建造基地，至少建2个能量厂，这样才能够提供足够的能源。多建几座军工厂，这样才可以使坦克制造的速度加快，积攒下一定数目的坦克和导弹发射器后，就可以向敌人发动进攻了。记着造2辆维修车以减少坦克的损失。只要坦克足够多，摧毁敌人的基地是不成问题的。另外在地图左边还有2座敌人的炮塔，也要摧毁掉才能过关。

第七关　西西里战争

战报：在意大利西西里岛上，黑手党正在积极地活动着，他们组建游击队进行骚扰，让我们出动吧，摧毁敌人的基地！

策略：这一关没有地面部队的支援，只能依靠空军作战。开始时我方有5辆K3坦克，一定要好好珍惜，因为他们将是最后清除敌军建筑的重要武器。多造几座能量厂，然后建4个飞机场，每个飞机场可以停4架飞机，将8架飞机编成一队，其武力强度基本上可以1次进攻摧毁敌人1个建筑。生产一些侦查飞艇，将地图探索开，发现敌人的炮塔后，用小地图定位，派飞机去摧毁。待把战场上所有的炮塔摧毁后，就可以派出地面部队去清理战场了。由于敌人也不能制造地面部队，所以不用担心它来反击，唯一要注意的是，一定要给采矿车配备1辆修理车。清除敌人时，先将建筑机器人干掉，这样敌人就失去建造新建筑的能力了。把所有敌人的建筑都摧毁后就可以胜利过关了。

第八关　大球部队的灭亡

战报：敌人研制出了叫做“大球”的新型武器，可以直接碾碎坦克！它的存在就是对我军的巨大威胁。现在我们的任务就是将“大球”诱入溪谷，然后摧毁它！

策略：这一关我们没有主基地，只能靠初始兵力作战。先将部队向左移，因为左边有我们密集的炮塔，大球虽然对付坦克很厉害，却对炮塔的攻击力很小。胜利的关键在于一定要在消灭敌人的3个大球后，还能残留一部分兵力去消灭敌人右边山岗上的两个战斗机器人。这里有一个取巧的办法：本关一共有3个大球，还有两个战斗机器人。敌人会先派出1个大球，再派出另外2个。一开始就将部队迅速左移，不惊动敌人的话大球就不会被派出来。消灭了一个大球之后，集中所有兵力去突袭敌人的战斗机器人，在后2个大球还没有从山岗上下来的时候，就把两个战斗机器人干掉，然后再把大球引进我们的埋伏圈。记住：一定要在某个角落隐藏一个士兵或坦克，因为本关的失败条件是所有可移动的战斗单位都被摧毁。

第九关　暴风

敌人在佛罗里达岛上制造的暴风是一种可以在行星之间作瞬间移动的东西，如果被敌人研制成功，将会有无数敌兵瞬间来到地球上，这样我们将无法与战斗者抗衡。现在我们就要去那里，摧毁研制暴风的管制所。

策略：这一关敌人会水陆并进，因此我们也要从水陆两方面给予打击。修建海港后，造10艘左右驱逐舰，再加上原有的5架战斧导弹发射器，就足以阻止

敌人的海上攻势，并可以获得制海权了。接着制造陆军。这一关矿产资源非常丰富，多造几座能量厂，然后建三四座军工厂，接下来大量生产坦克和导弹发射器。实力足够的时候，就冲过去吧。摧毁了“暴风”就是胜利！

第十关　为了神奇博士

战报： 一个无比糟糕的消息传来：我方的灵魂人物神奇博士被捕了，被关在战斗者之岛的牢房里。不惜一切代价，我们一定要救出神奇博士！

策略： 这一关开始的时候会非常困难，我方无法建造辅助兵工厂，因此要想建造军工厂就必须依靠唯一的一个建筑机器人，可是这个机器人却被敌人用地雷包围在了地图的右下方。所以要先以最快的速度制造坦克、建造基地，并用尽可能多的炮塔来进行防御，同时建造兵营，用士兵拖延敌人的进攻时间。后方至少建4座能量厂。当造好5辆坦克的时候，从右侧迂回过去营救机器人。由于时间紧迫，干脆就用坦克来趟雷，炸开一条出路后让机器人立即回到我方基地，开始造军工厂，并不停地造坦克，同时利用炮塔和已经造出的坦克协同抵御敌人的连续攻击，积攒足够的力量后，就可以反击了。清除敌人后，造几辆地下运兵车，装载一些部队到对面的小岛上去，救出博士就胜利过关了。



第十一关　空袭飞碟

战报： 在位于加州的战斗者空军基地内，有关于重装铠甲的情报，这些情报可以让我们了解战斗者铠甲的秘密。去摧毁这个基地，获取铠甲的秘密！

策略： 这一关我们没有主基地，也不能建任何建筑，只有空军，没有地面部队。敌人的情况与我们相似，但比我们多2座炮塔。首先迅速制造飞机，同时快速采矿。敌人会先攻击我们的能量厂。一旦2座能量厂都被摧毁，我们就没有资金来源了。如果动作够快，在敌人攻击能量厂的时候，应该可以造出8架左右的飞机。我们打击敌人的顺序是：炮塔、能量厂、空军基地。没有别的技巧，就是要和敌人比快，同时要留下一定的资金作为修复使用，可以延缓敌人毁坏我们的速度。唯一的诀窍是在能量厂被毁之后，让月光石收集车作为地面部队去进攻敌人的空军基地，虽然它的攻击力很弱，但这个时候却显得格外有用。

第十二关　巨大海兽之河

战报： 在亚马逊河内，敌人配置着被称为“巨大海兽”的海军战舰，并且当地人把这些“海兽”侍奉为亚马逊河的保护神。我们要揭穿这些“海兽”的真相，摧毁敌人的海军基地。

策略： 这一关比较简单，基地远离敌人，并且有许多炮塔作为保护。基地附近的月光石资源也比较丰富，不愁没钱花。只需要多建几座能量厂，然后大量制造坦克和导弹发射器，再浩浩荡荡地去扫平敌人就可以了。

第十三关　胜利之脱逃

战报： 找到敌人司令部并将其摧毁，然后搭乘敌人的飞机逃离战场。

策略： 这一关是由一个特种兵来完成任务。一开始向上走，途中遇到的散兵游勇可以不理也可以都干掉。敌人的主基地就在出发点的正上方，旁边守卫着两个士兵，干掉他们，摧毁基地。然后往右下方走，不必和敌人缠斗，其间遇到几座敌人的建筑也不必理会。在右下方有敌人的炮塔，不用管它，直接冲过去，乘上飞机离开就过关了。

第十四关　危险武器

战报： 在东京附近，有敌人丢下的步行者。最近我们掌握了改造步行者的技术，我们可以利用这些步行者，摧毁敌人的基地。

策略： 这一关敌人就显得比较强大了，关键还是在开始的时候要多建一些能量厂，然后多造坦克和导弹发射器。我们有两个俘获的步行者机器人，要好好利用，在早期主要靠它们来防守，同时要记得造辆维修车时刻维修步行者。修建研究中心后，就可以制造喷火战车和激光战车了。集中起优势兵力，向敌人发起猛攻。敌人在地图右上方，基地周围有不少炮塔，如果没有绝对的优势兵力就不要急于进攻。清除了大陆上的敌人后，再去收拾左上方小岛上的敌人空军吧。造几辆地下运兵车，运过去一些部队，敌人的几架飞机在毫无还手之力的情况下就被干掉了。

第十五关　光复的微笑

战报： 将战斗者彻底从地球赶走的时机终于来临了！战斗者用来补给的宇宙飞船大部分已经被摧毁，

他们陷入了苦战，于是他们打算与我们和谈。我们不需要同侵略者谈判，将他们彻底打垮吧！

策略：最后一关并没有想象中那么难，相反还觉得有一些简单了。我方的主基地在地图下方，上面是敌人的基地，中间有许多炮塔作为屏障。我方基地右侧有丰富的资源，多建些能量厂，充分开采。然后批量生产坦克和导弹发射器，喷火战车和激光战车也很厉害。积累了一定数量的部队后，向敌人发起猛攻吧，胜利就在眼前！



战斗者战役

战斗者方月光石的收集速度比地球人要慢一些，因此一开始就要建两座能量厂，免得建了军工厂后，能源供给不足。步行者是战斗者方最好的进攻武器，所以应尽快建好科研所，建造步行者工厂。

战斗者军主要依靠步行者和各种战车进攻，如果敌人的坦克比较多时，可以制造大球来碾碎敌人。如果敌人主要用导弹防御塔来防守，就要多依靠步行者来进攻了。一般来讲，步行者在前，凤凰战车在后，是比较好的编队。

第一关　回归故乡

战报：我们的故乡星球——地球实在是太美了。但是现在却被野蛮人霸占着，他们甚至在我们的神殿里建造基地！我们怎么能够容忍他们如此糟蹋我们的地球，消灭他们！

策略：第一关非常简单，主要还是让玩家掌握操作方法。建造基地和能量厂，然后造兵营。这一关还有1座兵工厂，再造几辆坦克，然后就去铲平敌人吧！

第二关　步行者和空输部队

战报：地球人派空降部队偷袭我们的基地，我们要消灭他们。

策略：一开始的时候敌人已经有5个伞兵降落在我方基地里了，先用采矿机器人把他们干掉。同时制造步行者，有两个步行者的时候就可以反击了，敌人的实力很弱，两个步行者足以铲平他们了。

第三关　孤立的月光石机器人

战报：我方的月光石机器人身陷敌人内部，先去把它救出来，让它安全地转移到下面的发电所。然后找到敌人的基地，摧毁它。

策略：一开始我方的月光石机器人在地图上方，一路狂奔回到基地。同时造能量厂，这样就又多了一个机器人，两个采矿机器人就可以把追踪而来的士兵都消灭了。接下来就是造能量厂和军工厂，大批生产战车，最好几种战车搭配使用，实力充足的时候就可以向敌人基地发起进攻了。敌人基地在地图的左边偏上，抵抗还是很猛烈的，不过只要后勤供给充足，打败敌人应该不成问题。

第四关　马基诺前线

战报：在法国的马基诺地区是敌人的欧洲司令部，其沿海将是战争的重点争夺地区。选择月光石比较多的地方建设我们的基地，然后将敌人的欧洲司令部一举摧毁！

策略：开始的时候我们有一个建设者和一个月光石机器人。先向右下方移动，那里的月光石比较多。到达后开始建设基地，迅速制造坦克，敌人会不断来骚扰。建三座能量厂，同时要保证有5个月光石机器人在工作。再建4个以上的军工厂，同时生产各种战车。抵御敌人进攻的同时就可以逐步推进，当我们的战车数量大于敌人的时候，就可以反击了。要注意：敌人在地图左上角有重兵把守，如果没有充分的实力就不要急着打过去。

第五关　纳斯卡平原战争

战报：秘鲁的纳斯卡已经被敌人占领，但他们还不知道在纳斯卡地面上所画的图案就是我们行星的暗号，他们还以为是古代人留下来的图腾。我们必须尽快将他们赶出纳斯卡，摧毁敌人的基地。

策略：这一关的地图是全开的，因此开始时就可以看见敌人的活动。首先立即开始建设，注意敌人会派空军来袭，要多建一些防御塔协助防空。陆地上不断前来骚扰的敌人实力并不是很强，比较容易对付。当我方力量积攒到足够强大的时候，就可以开始反击了，清除全部敌人即可过关。

PLANESCAPE TORMENT

异域惊魂曲

天津 奥杰

从太平间冰冷的石板上醒来，我觉得头在剧痛，脑海里一片空白，竟然忘记了自己是谁。这时骷髅莫特走了过来，它是一个健谈的家伙。

通过交谈我得知这里的门全都上了锁，要想离开必须从一个僵尸身上得到钥匙，而且还要找到一本日志。另外我还可以从一个名叫法络德的人那里了解一些关于我以前的事情。谈话结束后，莫特要跟我一起离开这里，我答应了他的请求。在屋子里四处查看了一番，在一张桌子上找到一把小刀，接着从最东面的僵尸身上找到绷带和钥匙，然后打开西南面的大门走了出去。



在第3个房间里我发现一个老头站在一本巨大的书跟前。他是抄写员狄豪，莫特让我不要理睬他，但我没有听他的。我向狄豪提出了所有问题，他告诉我在闹市中的某个人知道法络德所在之处，而且我前世的恋人代尔纳拉似乎住在下一层的大厅里。告别狄豪后，我在北面的房间里发现一个怪模怪样的家伙，她叫伊文恩，令人惊奇的是她竟然在缝纫死尸。我走过去拍了拍伊文恩的肩膀，她认为我也是一个僵尸，于是交给我一个任务_去找针线和不朽之水。我在东南面的房间里找到两瓶不朽之水，在第3层找到针线。将这些东西交给伊文恩后，她用针线缝合了我的伤痕，使我的生命值永久增加了一点。尔后我又留心观察了她一下，似乎回忆起了一些东西。

从第2层东南面的房间里面既可以下到第1层，也可以去第3层。我先上到第3层，这里没什么情况，只是遇到一些清洁工。他们问我是否迷路了，我告诉他们我是来找狄豪的，于是他们便没再说什么。刚才我在火葬场东北面的一只桶里和梯井墙边的另一个桶里找到了伊文恩需要的针线，现在我在南面的储藏室里又找到一根撬棍和一张关于42号骷髅的便条。这张便条似乎是我自己写的，说我曾经将某件东西放在了身上标记有42字样的骷髅里面。我找到42号骷髅，果然从中取出一个小包，里面放着两个血块符咒和一把绿色的钢制小刀。此外我还在西侧梯井墙边的书架上找到了打开第2层最后一扇密室门的钥匙。

检查了第2层和第3层后，我顺着东侧的楼梯下到第1层。在楼梯底部，我遇到了一个僵尸，他手中拿着一本很大的书。与他交谈后，我将他的书拿走，然后来到中央地带，与4个巨大的骷髅守卫交谈。将他们干掉后，得到魔法卷轴。在我准备离开这里之前，来到最西侧的房间，见到了前世的恋人代尔纳拉。我对她百般温存，通过谈话，打听到了很多关于我自己的情况，另外我还学会了令人起死回生的本领。而后我沿着墙边径直向西走，找到出口，离开这里。

来到闹市区。这里分五块区域，东北面是太平间的出口地区，西南面是市场地区，东南面是焚尸酒馆地区，西北面是客栈地区，正中则是危险角落地区。



我首先进入地图西南角的房子，见到一个名叫安亚的男子和他的妻子正在一起愁眉不展。我耐心地与那个女人交谈，使她相信我能够帮助他们解决麻烦。

撞击地球时的破坏，南极又重新向赤道漂移，原先冰封起来的神殿又重新显露出来。我们要保卫这些神殿，消灭来犯的敌人！

策略：这一关敌人的进攻比以往都要来得猛烈，因为敌人离我们实在太近了。因此我们的动作一定要迅速，必须赶在敌人进攻之前建好防御工事。在开始的地方，向左、向右各有一些月光石碎片，我们先选择距离较近的左边。建好主基地，建两座能量厂，建辅助兵工厂，造建筑机器人，建军工厂，再建能量厂，军工厂，只有这样才能赶在敌人进攻前造出足够的战车来。敌人并不是很强大，只是一开始会在我们还没有准备好的时候就会给我们致命的打击，只要顶住敌人开始时的进攻，反击后的胜利是不远的。敌人的基地就在我们下方不远处。



第十二关　墨累岛的秘密

战报：在最近的巴尔干战斗中，我们发现敌人正在使用和我军步行者机器人很相似的武器，我们怀疑是敌人在太平洋墨累岛的研究室复制我们机器人的结果。我们必须在敌人完全掌握这一技术前阻止他们。

策略：这一关我们没有基地，只有一个港口，不过只需制造那种巨大的龙型战舰就完全可以扫平敌人了。

第十三关　胜利根本

战报：在密西西比河的西岸，我们和敌人维持着力量均衡。据情报，敌人要在东岸建设新基地，企图对我们进行夹攻。我们要集中兵力，摧毁敌人的基地！

策略：这一关敌人有两个基地，分别在我们的上方和下方。敌人的进攻非常猛烈，陆空并进，我们必须在最短时间内建立起防御设施。防守时要多利用炮塔，进攻时则以凤凰战车和步行者为主，先攻打上面的敌人，那里的激光炮塔是我们进攻的最大障碍，如果不能一举拔掉敌人的基地，也要先摧毁这些炮塔，那么第2次进攻时就简单多了。当消灭了上面的敌人后，下面的敌人已经不足为虑了。

第十四关　死亡之吻

战报：虽然敌人还在做最后的反抗，但胜利已经在向我们走近。在一次战斗中，我们占据了敌人的兵工厂，这样我们就可以生产敌人的武器装备了，利用敌人设计的战车去摧毁敌人的基地吧！

策略：一开始，我们拥有一座敌人的军工厂，可以生产敌人的武器。不过敌人会不断派飞机来轰炸，很难保住这个军工厂，因此还是要依靠我们自己的力量。敌人的进攻非常猛烈，要尽快生产战车以抵御敌人的进攻。在进攻时还是要依靠步行者，敌人的基地就在我们左方。先摧毁敌人的军工厂，切断其补给，同时不断制造战车，在艰苦奋战中逐步取得胜利。

第十五关　新时代

战报：无数战斗者的血和泪换来了今天的希望：胜利就在眼前！我们接纳愿意投降的地球人，但也会肃清那些顽抗分子！为了最后的胜利，冲锋吧！地球的新时代就要来临！

策略：这一关并没有想象中那么难。地图的中部是一个湖，敌人在湖的左边和上边，我们基地在湖的右边。这个地带很开阔，建设起来比较容易。在右下角有一些月光石，是我们一开始的能量来源。造出一些战车和步行者后，就可以向上推进了。摧毁敌人在山上的几个激光炮塔，又可以发现一片月光石。敌人会不时从水上来攻，不必理会他们，只要在陆地上守住就可以了，因为我们可以从边缘绕过去消灭敌人的港口，没必要建设海军。后期要大批量生产步行者，胜利还是要依靠它们。

总评 79

制作	GEOMIND	类型	即时战略
发行	晶合互动	语言	中文/英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



PLANESCAPE TORMENT

异域惊魂曲

天津 奥杰

从太平间冰冷的石板上醒来，我觉得头在剧痛，脑海里一片空白，竟然忘记了自己是谁。这时骷髅莫特走了过来，它是一个健谈的家伙。

通过交谈我得知这里的门全都上了锁，要想离开必须从一个僵尸身上得到钥匙，而且还要找到一本日志。另外我还可以从一个名叫法络德的人那里了解一些关于我以前的事情。谈话结束后，莫特要跟我一起离开这里，我答应了他的请求。在屋子里四处查看了一番，在一张桌子上找到一把小刀，接着从最东面的僵尸身上找到绷带和钥匙，然后打开西南面的大门走了出去。



在第3个房间里我发现一个老头站在一本巨大的书跟前。他是抄写员狄豪，莫特让我不要理睬他，但我没有听他的。我向狄豪提出了所有问题，他告诉我在闹市中的某个人知道法络德所在之处，而且我前世的恋人代尔纳拉似乎住在下一层的大厅里。告别狄豪后，我在北面的房间里发现一个怪模怪样的家伙，她叫伊文恩，令人惊奇的是她竟然在缝纫死尸。我走过去拍了拍伊文恩的肩膀，她认为我也是一个僵尸，于是交给我一个任务_去找针线和不朽之水。我在东南面的房间里找到两瓶不朽之水，在第3层找到针线。将这些东西交给伊文恩后，她用针线缝合了我的伤痕，使我的生命值永久增加了一点。尔后我又留心观察了她一下，似乎回忆起了一些东西。

从第2层东南面的房间里面既可以下到第1层，也可以去第3层。我先上到第3层，这里没什么情况，只是遇到一些清洁工。他们问我是否迷路了，我告诉他们我是来找狄豪的，于是他们便没再说什么。刚才我在火葬场东北面的一只桶里和梯井墙边的另一个桶里找到了伊文恩需要的针线，现在我在南面的储藏室里又找到一根撬棍和一张关于42号骷髅的便条。这张便条似乎是我自己写的，说我曾经将某件东西放在了身上标记有42字样的骷髅里面。我找到42号骷髅，果然从中取出一个小包，里面放着两个血块符咒和一把绿色的钢制小刀。此外我还在西侧梯井墙边的书架上找到了打开第2层最后一扇密室门的钥匙。

检查了第2层和第3层后，我顺着东侧的楼梯下到第1层。在楼梯底部，我遇到了一个僵尸，他手中拿着一本很大的书。与他交谈后，我将他的书拿走，然后来到中央地带，与4个巨大的骷髅守卫交谈。将他们干掉后，得到魔法卷轴。在我准备离开这里之前，来到最西侧的房间，见到了前世的恋人代尔纳拉。我对她百般温存，通过谈话，打听到了很多关于我自己的情况，另外我还学会了令人起死回生的本领。而后我沿着墙边径直向西走，找到出口，离开这里。

来到闹市区。这里分五块区域，东北面是太平间的出口地区，西南面是市场地区，东南面是焚尸酒馆地区，西北面是客栈地区，正中则是危险角落地区。



我首先进入地图西南角的房子，见到一个名叫安亚的男子和他的妻子正在一起愁眉不展。我耐心地与那个女人交谈，使她相信我能够帮助他们解决麻烦。

于是她告诉我她的丈夫正在为与清洁工签署的一份契约而发愁。我离开这对苦命的夫妻，来到客栈地区的积尘酒馆，找到一个叫作莫泰·格雷弗森德的家伙。我揭穿了他是一个伪君子，并威胁他说要告诉他的伙伴。心虚的莫泰将安亚所签的契约交给我，接着我返回那对夫妻的房子，直接与安亚交谈，当着他的面将契约撕毁。然后向他询问法络德的情况，而且获得许诺无论以后什么时候累了，都可以到这里来休息。



我再次来到积尘酒馆，在门口遇到一个名叫柱子的僵尸，跟他聊了一会儿，发现他的头上竟然有一块石头，觉得很有意思。在通向陵墓的入口处，我遇到一个名叫因格雷斯的女人。她象许多其他西吉尔中的市民一样，看上去似乎有一点发疯，因为她无法将把她带到这里来的空间之门打开，找不到回家的路。于是我来到焚尸酒馆，与康德里安交谈，告诉他因格雷斯所遇到的麻烦。康德里安答应帮助因格雷斯返回家乡。我将这个喜讯告诉因格雷斯后，她高兴地跑开了。我回到康德里安那里，得到了因格雷斯的牙，这可是莫特最欣赏的武器。

在太平间出口的西侧有一个清洁工的纪念馆，里面放着一块奇形怪状的巨石。我不停地与这里的人交谈，其中一个名叫昆廷的人，他对纪念碑的历史非常熟识，另一个名叫名誉的死亡的人则对纪念碑上所刻的名字了解得非常清楚。在纪念馆里我还遇到一个名叫瑟兀台的女孩，她说她的3个姐妹被一群叫作饥吠犬的家伙欺负，想要得到我的帮助。我来到焚尸酒馆所在的地区，找到3个悍匪。将他们干掉后，回到瑟兀台那里得到一枚铜耳环。

在清洁工纪念馆南面，我见到巴恩信差。这个身着兰色衣衫的家伙正要给格瑞德科送一封信，不过看上去这对他来说比较困难。于是我拿上书信，穿过焚尸酒馆地区向南，然后再向西，进入市场地区。在市场的西北面找到格瑞德科，将书信交给他后，他似乎很不高兴，请我帮助他找到他的助手杰莱。

与格瑞德科交谈后，我来到焚尸酒馆地区，在地图西面找到杰莱。听完杰莱的故事后，回到格瑞德科那里，将杰莱所说的话告诉他，得到一些钱，并且莫特也学会了一些新的诅咒技能。然后找到信差巴恩，告诉他书信已经送到，从而得到钱。

在焚尸酒馆地区的北面，我遇到一个悲痛欲绝的女人请求帮助。其实她是在撒谎，我看了她衣服上陈旧的血迹，识破了她的雕虫小技。从女骗子的身边走过去，在一棵枯树旁边，碰上了一个有趣的家伙名叫为树哀悼，正为枯树无法生长而感伤。我答应他照看这些树，并告诉其他人也来照看枯树。另外他还提到了费尔的纹身店，从这里可以购买纹身。

在客栈地区的南面，我遇到了一个名叫玛的人，他请我将一个盒子交给库阿特拉。于是我带上盒子来到焚尸酒馆西面的仓库。见到库阿特拉后，他又让我将盒子交给住在市场地区西面的布拉斯肯。当我将盒子送到布拉斯肯家中的时候，她却让我把盒子送给什兰德拉。于是我来到太平间出口地区的西侧，找到什兰德拉，把盒子交给她，这次她让我将盒子送到危险角落地区的大教堂。在大教堂，我从阿尔拉那里了解了有关盒子的一些情况。然后带上盒子找到藏在客栈地区西北面的玛，得到魔法斧头和钱。

在客栈地区，我遇到一个不愿战斗的战士波菲伦，与他交谈后，答应帮他找回被别人抢走的项链。来到焚尸酒馆地区的最西面，我碰上3个穿红衣的家伙。走上去与当头儿的交谈，欺骗他们说波菲伦是一个宗教组织的成员，如果他们不将项链归还波菲伦，他的朋友就会替他出头讨回公道。于是3个家伙老老实实地交出项链。我带上项链回到波菲伦那里，他教授我武器技能。



在客栈地区中间地带的客栈里，我与老板阿勒谈起住在这里的内斯特。阿勒说这个家伙疯疯癫癫的，他怎么赶都不走。于是我找到内斯特，他告诉我他的叉子丢了，如果我能将叉子找回来，他马上离开客

栈。我出了客栈，来到地图北面地区，找到一个名叫单耳的家伙。我真想知道他的那只耳朵是怎么掉的。将他干掉后，从他那里拿到叉子和一个可以提升10%偷窃技巧的耳环。返回客栈，将叉子还给内斯特，然后找到阿勒，得到许诺今后可以在这里免费住宿。

在客栈地区的积尘酒馆，我在一个角落里遇到了埃莫里克。这个清洁工向我提起了法络德给他们送去的死尸，并请我帮助了解死尸的来源。反正我也要找法络德，于是就答应了他。另外埃莫里克还问我是否愿意加入清洁工帮派，我考虑了一下，欣然应允。于是他交给了我4个任务，第1个任务是找到正在酒馆里喝酒的诺罗齐。我在靠近酒馆出口右侧的地方找到了他，他告诉我如今有一个贼装扮成清洁工的模样在闹市区到处行骗，让我去干掉他。我来到市场地区，找到化名为灰斗篷的窃贼，将他干掉后，回到诺罗齐那里告诉他我已经杀死了窃贼。接着我又来到埃莫里克身边，他让我和一个叫等候死亡的人谈话。我在酒馆里找到了他，发现他已经对生活失去信心，想要自杀。解劝他不要做傻事后，回到埃莫里克那里，将等候死亡的事告诉他。接下来埃莫里克让我去找西尔，她也在酒馆里。找到西尔后，同她聊了一会儿她的信仰，然后再次回到埃莫里克身边。这次他交给我最后一项任务，去寻找叟戈。后来我在死亡之国找到了叟戈（这是后话），回来告诉埃莫里克后，就加入了清洁工行列。



来到焚尸酒馆地区，进入酒馆后找到达肯。通过交谈，说服他加入了我的队伍。接着我又回到记尘酒馆，找到诺罗齐，他说在陵墓里有一种奇怪的现象出现，请我去调查一下。于是我带着伙伴从清洁工纪念馆上方的入口进入了陵墓，遇到一个守卫的灵魂，他请我帮忙驱赶侵入陵墓的敌人。在陵墓的内室中，我找到了斯特拉汉·卢纳沙多和几个巨大的骷髅。我首先干掉了骷髅，然后让莫特使用嘲弄技能激怒斯特拉汉，使这个魔法师弃长就短，徒手搏斗。将他干掉后，在房间里找到很多不错的物品。然后找到守卫的灵魂，告诉他敌人已被消灭，接着回到诺罗齐那里，将好消息也告诉他。

在焚尸酒馆地区的东面，我见到了一个名叫咆哮的困惑者的人。与他交谈，发现他的言语含混不清，但最后他还是告诉我所丢失的两本日志的下落。进入焚尸酒馆，老板巴基斯认出了我。似乎是我前生曾经在这里闹事，留下了眼球作为赔偿。我用500块钱赎回眼球，恢复了一些记忆。接着与巴基斯交谈，他说一个叫莫切的家伙赖帐不还。我在酒馆右下角的地方找到假扮成清洁工的莫切，得知她果真无钱还帐。于是我回到巴基斯那里，替莫切还了100钱，巴基斯说以后还可以到这里来免费饮酒。

来到市场地区，我遇到一个满怀悲伤的小伙子俄斯阿依的哭喊者，他在为自己城市的堕落而难过，希望能以某种方式使城市重新恢复声誉。于是我返回清洁工的纪念馆，与纪念碑跟前的名誉的死亡交谈，请他帮我抄下纪念碑上有关俄斯阿依的内容，然后将这些交给俄斯阿依的哭喊者，以了却他的心愿。

经历了一些风浪，觉得自己实力提高了很多，于是我决定再到危险角落地区走一遭。没想到正赶上这里的帮派械斗，我不由自主地卷了进去。在危险角落地区主要有3个帮派，一个是以克里斯多尔为首的正义组织刹刀天使，一个是以堕落威廉为首的邪恶组织伊夫，第3个则是黑玫瑰的中立组织。他们都想拉拢我为他们帮忙，经过深思熟虑，我最后决定加入克里斯多尔的刹刀天使。由于其他帮派在城里滥杀无辜，克里斯多尔让我去刺杀威廉。考虑到自己的实力还可以，于是我直接找到威廉，结果了他的性命，从克里斯多尔这里得到300钱。紧接着克里斯多尔又让我去干掉黑玫瑰，完成任务后我又得到一些钱（如果选择加入其他两方，情节则相反）。



我来到危险角落西南面的地区，在一个烧毁的房子里面见到罗克。他说自己将3枚戒指放在3个帐篷中，但现在找不到了。于是我先后找到3个帐篷，分别从长椅、木头台阶和木架上找到金、银、铜3枚戒指。将戒指还给罗克后，得到卷轴和绿色钢制小刀。

离开危险角落地区，我从客栈地区来到破烂广场。在广场的南面遇到了巫师贾赖姆，他正在为没有红宝石研制魔法而发愁。其实那颗红宝石就是玛的盒子里放着的东西，我先前已经从阿尔拉那里了解清楚。于是我回到危险角落地区的大教堂，从阿尔拉手上买到红宝石，然后交给贾赖姆，得到200钱。



离开贾赖姆向北走，我又遇到了收藏家诺德。他希望我能够找到阿玛里斯，并告诉阿玛里斯他非常挂念她。我在焚尸酒馆地区的南面找到妓女阿玛里斯，转告了诺德的话，她让我不要将自己的事情告诉诺德，并将一些钱请我带给他。于是我又返回诺德那里，告诉他阿玛里斯正在为别人打工，然后将钱交给他。

在破烂广场的南端住着一个女巫婆梅贝斯，与她交谈后，发现她实在是一个好人。首先她卖医疗药品，其次她可以免费为我的队伍疗伤。另外梅贝斯还可以让我转变成为巫师。不过要想让她将我变为巫师，必须先完成她交给的任务。第1个任务是为她找到黑色药草，并将一颗种子交给闹市市场地区的一个商人。我来到市场地区，找到商人，与他交谈，他并不知道我手里的种子是什么东西，不过他说有一个花匠或许可以让种子成活。花匠？我马上想到了为树哀悼，于是来到焚尸酒馆地区，找到老朋友。他果然身手不凡，将种子培育成功。于是我回到梅贝斯的茅屋，将情况告诉她。梅贝斯交代的第2个任务是从市场地区的吉斯科尔那里要回她的衣物，这个任务很简单。最后梅贝斯让我去给她找一些墨水，我再次来到市场地区，找到科萨杰，但她手头没有墨水，让我去问梅拉姆。来到市场南面找到梅拉姆，虽然她有墨水，但她让我先去找个容器来。于是我只好又从另一个商人那里买到陶瓶，然后回到梅拉姆那里装墨水，再将墨水带给梅贝斯，她终于同意将我转变成巫师。这样我得到鉴别卷轴和血桥卷轴以及AC+2的耳环，此外还回忆起了一些魔法。



告别梅贝斯，我在破烂广场的东南面遇到了名叫鼠谷的人。他说可以将我训练成窃贼，这听起来很有意思。不过我现在还不想变成窃贼，于是离开他继续向前走，在一间房子里找到经常听人们谈论到的沙尔格雷夫，他是一个神秘兮兮、脾气古怪的家伙。与他交谈后，他让我去调查法络德是从哪里找到的死尸。我来到破烂广场西北面，穿过一个入口进入一间废弃的屋子。忽然一个名叫弗拉斯克的家伙和一群暴徒闯了进来，竟然要抢钱。将他们收拾了之后，我离开这里。

探索了破烂广场后，我决定到埋葬村落去找法络德。穿过破烂广场西北面的出口，进入垃圾堆地区。这里危机四伏，到处是敌人。我先干掉了阿纳莫里和他的同伙，然后在北面的小屋里找到一个入口，进入密室后，消灭很多老鼠，找到不少好东西。最后来到地图东南角，遇到把守通向埋葬村落入口的比什。将他打败后，穿过入口，进入埋葬村落。一直向南走，进入地图西面的一间房子。在里面看到正在缝尸体的马塔，与她交谈后，离开屋子向东走，发现一个人蜷缩在墙角里。我过去询问他发生了什么事情，他说拉迪恩偷走了他的名字和数字，没有这些他无法活下去。我在南面找到拉迪恩，要回那个人的名字和数字，然后还给他，得到了一个纹身。

在地图的最东面遇到收藏家尤埃尔，与他交谈后得知他有一把心爱的小刀失落在村庄下面的地穴中。于是我来到地穴中的死亡之国地区，在入口处东南面找到拿着小刀的盗尸者。我跟他提起小刀的事，他说要我用6根老鼠的尾巴来交换。我将老鼠尾巴交给盗尸者，得到小刀，然后回到尤埃尔那里将小刀还给他。

在埋葬村落北面的小屋里，我见到了知识广博的绅士昆特，他要我帮他取回被秃鹰格里斯带到地穴中的毒药护符。我来到地穴，在环抱地牢地区中央的石棺中找到格里斯的尸体。可是我不懂得如何同死尸交谈，只好先来到死亡之国地区，找到斯戴尔·玛丽，聊了几句后，接着找到哈格里姆，同他谈起斯戴尔·玛丽的语言如何才能听懂。然后又回到斯戴尔·玛丽那里，让她教我死人的语言。学会之后，我找到格里斯，他告诉我毒药护符放在玛塔房子南面的垃圾堆里。我赶忙来到垃圾堆，仔细搜寻之后，找到毒药护

符，将它归还昆特。

在埋葬村落的东北面，我找到法络德藏身的地方。我亮出自己的身份，与他交谈了一会儿，问他如何得到那么多的尸体，然后将答案转告了埃莫里克和沙尔格雷夫。接下来我想在法络德这里探听更多的消息，可是他让我先到地穴中的淹没王国地区寻找一个铜球。来到淹没王国地区，干掉几个怪物，从一个冒险者的尸体上找到铜球之后，将它交给法络德，他的女儿安娜则加入了我的队伍。

同法络德告别后，我来到埋葬村落的东南角，找到守卫着通往地穴大门的巴尔。他是一个欺软怕硬的家伙，先前我第1次从这里经过的时候，告诉他我是替法络德办事，他才让我通过。后来我从地穴返回村里的时候，巴尔竟然向我索要钱财。我狠狠修理了他一顿，再从这里经过，巴尔便不会多话了。

我穿过大门，进入哭泣石群区域。这里的敌人比较难对付，将他们干掉后，发现了几个出口，北面通向环抱地牢地区，南面通向死亡王国，西面通向肢解地牢，东北面通向思想广场地区和破碎地牢。

在哭泣石群地区西面的一个通道中的墙壁上，我遇到了石像格来夫，她已经被诅咒了很长时间，请求我能够为她找到一个魔法水瓶。我在淹没王国地区最东面的通道中干掉几个怪物，找到无尽水瓶，然后带着水瓶回到石像跟前，将水倒在上面，解除了她的诅咒。离开石像向南走，碰到了乍得。他是一个死尸，幸亏我已经学会了死人的语言。同他交谈后，他请我消灭这里的怪物瓦古伊尔。我在石像北面的通道里面找到很多瓦古伊尔，将他们杀死后，立刻回去告诉乍得。



我从哭泣石群南面的入口来到死亡王国，脚还没站稳，哈格里姆便上前与我搭话，要我赶快顺从这里的寂静之王，否则会有杀身之祸。考虑到强龙难压地头蛇，我答应了他的请求。哈格里姆带我来到叟戈的房间，与叟戈交谈后，他同意让我以后在他的房间休息。

离开叟戈，在死亡王国的东面我遇到一个迷惑的骷髅。这个可怜的家伙因为一个谜语百思不得其解，正在考虑怎样结束自己的生命。我找到一个能解谜的骷髅，将谜语告诉他，得到答案之后，回到先前的骷髅那里，救了他一命。

在死亡王国转了转，发现要想离开这里必须得到寂静之王的准许。我在东北角的小教堂附近找到哈格里姆，通过交谈争取他的信任。他交给我一个任务，让我清除危害这片地区的老鼠。我来到西面的通道中，杀死了6只老鼠，将它们的尾巴割了下来，然后回到哈格里姆那里，他说自己对叟戈有所怀疑，让我去寻找叟戈的罪证。于是我来到叟戈的房间，将遇到迷惑骷髅的事情讲给他听。叟戈赶忙去找那个骷髅，我则抓紧时间搜查叟戈的房间。在一块巨大的金属板上发现了一些日志，然后将所看到的内容告诉哈格里姆，这回我终于获得许可离开死亡王国。



离开死亡王国后，从南面的出口来到淹没王国。由于我在这里的任务已经完成（寻找无尽水瓶和铜球），所以又回到哭泣石群，从东北面的出口来到思想广场地区。刚刚进入这里，便被守卫曼图尔克投入了监狱。我在牢房里检查了一番，找到很多物品，然后打开南面的牢门，干掉冲过来的守卫，逃离监狱。

在思想广场东北面，我遇到了鼠人头领千鼠王。他交给我一项任务，如果我能够完成，便可以在这个区域通行无阻。要想完成千鼠王的任务，只得先回到死亡王国，从哈格里姆那里找到叟戈卧室的钥匙，然后发现寂静之王的秘密。将秘密告诉千鼠王之后，得到我所应得的奖励。

回到哭泣石群，在东北面找到通向环抱地牢的入口。不过那里我已经去过（寻找秃鹰格里斯），于是我穿过东北面的入口进入破碎地牢，在这里找到大量的好东西，同时也遇到大量的敌人。接着我又从哭泣石群西面的入口来到肢解地牢，从一具死尸上拿走一条胳膊，然后返回闹市地区找到费尔的纹身店，将胳膊交给他，得到一些纹身。从地穴返回埋葬村落，由于在这里的任务都已经完成，我被传送回焚尸酒馆地区的一扇彩色大门前，从这里将进入我的下一个目的

地暴徒栖所地区。

在暴徒栖所，我遇到了大批敌人，而且这里还有很多陷阱，安娜的侦测陷阱技能在这里派上了很大用场。我进入通往东南方向的通道，来到一条南北岔路口前。穿过南面的房门，找到西比尔寻求帮助（也可以向北走，找泰尔斯亚帮忙）。她说要想离开这里，必须找到能够打开西南面房间中出口大门的钥匙。可是钥匙在上一层的魔法师手中，他可不是一个好惹的家伙。对付他还是采用老战术，让莫特使用嘲弄技能，使魔法师不得不进行徒手战斗。将他干掉后，得到钥匙，离开这里。



进入长叹小巷地区后，穿过一扇大门，在一面墙壁上发现一张脸，它请我帮忙除掉在这里搞破坏的达布斯怪物。来到地图西南角的一间屋子里面，发现一个已经死去的达布斯。我仔细检查它的尸体，找到了如何除掉达布斯的诀窍。我从尸体上找到一把锤子，然后离开屋子，沿着小路向南走，找到一个漂浮着的达布斯。与它交谈，告诉它前面的屋子里面有一个死了的达布斯。趁它进屋观看的时候，我将它锁在了房间里面。然后回去告诉那张脸，我已经除掉了达布斯。接下来它又交给我一项任务，让我去解除达布斯所做的修理工作。于是我先来到通向这里的那扇门西北面的地区，使用锤子解决问题，然后来到地图西面地区，使用撬棍完成任务。一切做好之后，回到石脸那里，它同意我进入下一个地区——低层监护所。

刚刚进入低层监护所，不幸的事情就发生了，一伙强盗绑架了莫特。我来到东南面一间破陋的小屋，找到洛撒，请他放了莫特。可是洛撒提出了一个条件，让我找到一块头骨作为交换。于是我来到破屋东南面的棺材店，发现哈姆里斯正在全神贯注地与僵尸迪姆特里交谈。我走过去与哈姆里斯谈及我丢失的日志和他的父亲，话题便自然引到仓库和坟墓。哈姆里斯许诺如果我从仓库找到坟墓地图，他就将地图交给我使用。离开棺材店，来到低层监护所东北面的仓库。进去后与第九世界地窖交谈，向他询问坟墓的地图。得到地图后，我回到棺材店，与僵尸迪姆特里交谈，他诉说了自己痛苦的经历：一个名叫赛巴斯的魔法师对他施了诅咒，他只能呆在棺材店里。于是我在低层监护所入口处的北面找到身着红装的赛巴斯，请求他解除迪姆特里身上的诅咒。得到咒语之后，我回到棺材店帮助迪姆特里解除了诅咒。在与赛巴斯交谈的时候，我请他修复我的伤疤，他提到一件挠头的事情：力大无比的怪物格勒苏克经常骚扰他的魔法塔。于是我来到位于低层监护所最东端的魔法塔，杀死格勒苏克，然后回到赛巴斯那里提升了魅力。

现在我该去救莫特了。带着地图回到洛撒的破屋，打开地板中间的活板门，进入黑夜尸骨地区。从出口处向南走，遇到老朋友曼图尔克。我告诉他我正在为洛撒寻找头骨，他让我穿过一座石桥，然后向东走，经过一个出口回到哭泣石群的地穴。我从环抱地牢的入口旁边出来，然后从这里经过死亡王国来到淹没王国。在我先前找到铜球的地点下方，找到洛撒所提到的秘密通道。进入通道后，按照地图的提示向前走，来到西北面的房间。打开石棺，找到一把钥匙。然后来到地板中央的标志前，突然一道闪电将我击倒在地。当我醒来的时候，发现自己回到了坟墓的入口。沿着通道向前走，经过刚才放出闪电的标志，来到东南面的房间。打开石棺，得到第2把钥匙，然后触动陷阱，再次被击倒。醒来之后，沿着坟墓中的通道来到西南面的房间。象前两次一样，打开陷阱，得到第3把钥匙，再次被闪电击倒。当从坟墓的入口苏醒之后，我沿着通道来到坟墓中央的房间，发现这里有8块碑铭，阅读之后推动碑铭，出现一只石棺。将它打开后，发现里面并没有什么头骨，只有一把钥匙。于是我拿上钥匙从石棺处向南走，在南面房间中的盒子里找到一些物品，接着从一个已经打开的出口离开这里。

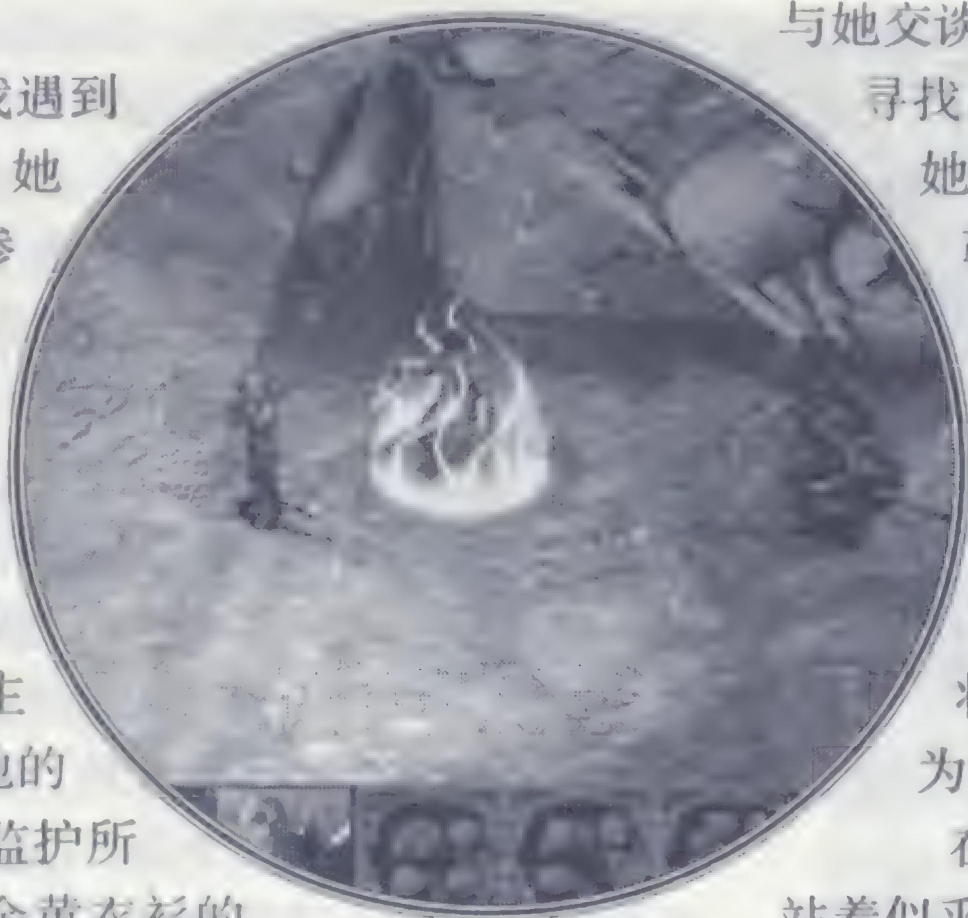


我一无所获地回到黑夜尸骨，没有头骨交给洛撒，便不能救出莫特。于是我只好狠心杀死曼图尔克，将他的头骨交给洛撒，并和他谈及女巫拉沃·帕左维尔，然后离开洛撒的房间，带走莫特。

在低层监护所的入口附近，我还遇到一个名叫桑

西亚的女人。与她交谈，发现她精心策划了一场3个卤莽的家伙和一个魔法怪物之间的争斗。由于桑西亚隐瞒了一些细节，3个家伙将遭到伏击。于是我找到那3个傻家伙，告诉他们桑西亚的诡计以及他们迫在眉睫的危机。

在仓库的西面，我遇到特里斯特。与她交谈，她向我诉说了自己的悲惨境遇：由于背负了一项莫须有的罪名，她将被贩卖为奴隶。特里斯特请求我帮她找到借款凭据以证明她的清白，并说她的债主是拜伦·皮基特以及他的贼友伦尼。我在低层监护所的入口找到穿着一身金黄衣衫的拜伦，与他交谈，直到话题谈及伦尼。然后我向他询问特里斯特那桩事情，从而得知了一些借据的细节问题。接下来我在魔法塔南面找到伦尼，告诉他拜伦派我来查看借据，接着从他口中套出借据藏在仓库里面以及获取借据的暗语的话。来到仓库（特里斯特的东面），找到第九世界地窖说出暗语，得到借据。从仓库出来后，与站在特里斯特旁边的德朗交谈，向他出示借据，让特里斯特获得人身自由。



在低层监护所的市场附近，我遇到了吉尔特斯珀。我说自己正在谋求营生，他便交给我一项简单的任务，让我将一个单子带到打印店的斯克法罗·佩恩那里打印100份。打印店在地图东北角，进入之后，我与佩恩交谈，将单子交给他，让他打印，然后回到吉尔特斯珀那里。接着他又让我给铸造厂的科尔德捎个口信，答应他之后，离开这里。

由于装备补给不足，我决定在市场里采购一些物品。进入市场后，我先在安泽那里购买武器，接着在阿勒克那里购买疗伤药品，然后在辛德那里购买卷轴。在安泽的工作间旁，我遇到一个名叫卡里纳的女人。与之交谈，从她的言语中感觉到她现在非常孤独。劝慰了她几句后，来到西面的大门前与守卫科武斯交谈。谈话当中，发现他对卡里纳非常关切。于是我告诉他卡里纳现在正需要朋友陪伴，科武斯立刻朝卡里纳走了过去，我也算撮合了一对姻缘。

在卡里纳的身边有一个家伙不停地走来走去，我过去与之交谈，得知他叫拉兹勒，并且从他口中套出了如何进入围城塔楼的秘密。而后我来到东面的吊桥上，一个秘密入口慢慢打开。从入口进入围城塔楼，与科克斯梅托交谈，话题涉及影子军团和一件可以杀死不死者的武器。谈话结束后，我从东北面的出口回到低层监护所地区。探索了这个地区后，我顺路向南走来到店员监护所地区。在入口南侧碰到了内默勒。与她交谈，得知她的朋友埃尔怀恩走丢了，请我帮忙寻找。我来到店员监护所最西面找到埃尔怀恩，她给内默勒带回一个口信。我将口信告诉内默勒后，得到经验值，且生命值提高。然后回到埃尔怀恩那里，又得到一些经验值。

在与内默勒交谈的时候，她曾告诉我如何将无尽之瓶打开。这时我想起先前在焚尸酒馆地区遇到的被火圈所围困的伊格纳斯。于是赶紧带上无尽之瓶回到焚尸酒馆地区，将伊格纳斯身边的火浇灭，令他解脱困境。为了表示感谢，伊格纳斯决定加入我的队伍。

在店员监护所北面，我找到一个裁缝店。店外站着似乎要进去买衣服，但又犹豫不决的玛尔马内，于是我决定替他从裁缝店里买出衣服。进入裁缝店，我走过去准备与冈卡尔夫交谈，但他一直忙碌着手中的活儿。我耐心地等了一会儿，他抽出时间后，我买了一件清洁工衣服，然后将它交给店外的玛尔马内，并告诉他冈卡尔夫说清洁工服装非常紧俏，于是他让我再替他买一件。替他买完后，我来到店员监护所东面的药房，与接待员佩斯托·基尔恩交谈，发现他似乎有些问题。于是我离开药房，一直向南走，来到好奇心商店，与弗里斯奇卡交谈，让他给我看看一些奇异的药品，然后购买了一瓶分身药剂。回到药房，我将分身药剂交给佩斯托·基尔恩，将其一分为二，解决了他的烦恼。



在店员监护所入口处东北面的妓院，我见到了老鸨堕落天使。交谈当中我请她加入我的队伍，于是她提出了一个要求，让我与妓院中的10个人交谈，然后回来告诉她交谈的内容。如果成功办到，她就加入。我在妓院中找到9个女人，与她们交谈后，回到堕落

天使那里告诉她我怎么也找不到第10个人，但我愿意做第10个家伙。堕落天使对我的回答很满意，便加入了我的队伍。

离开妓院前，在妓院中间的屋子找到多勒拉，谈及她的心灵之钥，她请我帮她从市民节日大厅的梅里曼那里将它取回。我来到店员监护所东北面的市民节日大厅，在东面找到梅里曼，向他索要心灵之钥。可是梅里曼让我先帮助他抹去记忆，才肯将心灵之钥交给我。离开市民节日大厅，来到店员监护所东南面的好奇心商店。从弗里斯奇卡那里买到酒杯，然后来到药房西面的艺术品商店，查看艺术品欧坎瑟斯黑鸟。我摸了摸它，将其弄下来一片放到杯子里面。回到市民节日大厅，将装有碎片的杯子交给梅里曼，他就会失去记忆。得到心灵之钥之后，我把它归还给多勒拉。而后与妓院中的另一个女人谈论埃科的语言能力，接着再次与埃科交谈，告诉她可以找到某样东西帮助她恢复语言能力。离开妓院，来到好奇心商店购买魔鬼的舌头，然后将它送给埃科，这样她便可以开口讲话了。可是现在还有一个问题，为了能够使埃科将话说清楚，我又到好奇心商店购买天神的眼泪，用来消除埃科舌头的痛苦。最后，埃科终于能够正常说话了，她非常感激我。当我向她询问拉沃的时候，她告诉我拉沃有一个女儿住在妓院，叫可赛·瑟里斯。在妓院西面的房间里，我找到了朱里尔特。谈及她令人厌烦的生活，我决定充当一次妒忌的求婚者，帮助她加深与蒙塔格的恋爱关系。来到市民节日大厅西面找到蒙塔格，用言语激怒他。当他准备挥拳的时候，我告诉他这完全是一个诡计。然后我回到妓院，将蒙塔格的反应告诉朱里尔特，解决了她的烦心事。接着我继续与她交谈，得知可赛·瑟里斯和另一个住在妓院的基马西的蝰蛇语是姐妹。在妓院东面找到可赛·瑟里斯，与她谈及拉沃。她好象对自己声名狼藉的母亲非常讨厌。于是我来到地图东面的房子里，找到基马西的蝰蛇语，同她提起她与可赛·瑟里斯以及可赛父亲的关系，然后回到可赛·瑟里斯那里，这次她不得不承认拉沃是她的母亲。在妓院的北面，我遇到维维安，她说丢失了香水。我在妓院东南面找到内尼九眼，同她提起维维安的窘况，她好象认为是马里撒偷了香水。于是我来到妓院北面的小黑屋找到马里撒，虽然拿到了香水，但她又讲出了自己的麻烦：如今她正在寻找自己的红色面纱。这次我又不得不替马里撒找到她的面纱。





我来到内尼九眼那里询问马里撒的面纱，然后再找到基马西的蝰蛇语谈及此事。接下来再次与内尼九眼交谈，得知卢易斯知道面纱的下落。于是我在入口处左侧第一个房间的卫生间里找到卢易斯，从他这里拿到面纱，再将它和香水分别还给马里撒和维维安。

在市民节日大厅周围地区，我遇到了闲荡的矮胖子混乱。由于我的言语激怒了他，他对我使用了打嗝诅咒。我离开市民节日大厅，碰上沙拉伯什，他传授给我报复混乱的方法。于是我重新进入市民节日大厅再次与混乱照面，使用沙拉伯什教我的诅咒术报了一箭之仇，然后让混乱解除此刻正在闹市地区市场上的臭风身上的诅咒。

在市民节日大厅的入口处，我遇到斯普林特。与他交谈，使他确信我是一个有感觉的家伙，请求让我进入公共感觉中枢和私人感觉中枢。在公共感觉中枢里面，我使用各种感觉宝石得到钱和经验值。然后进入私人感觉中枢，来到东北面的水晶前触摸水晶，聆听关于代尔纳拉的故事。通过交谈，我得到了代尔纳拉的遗物。谈话结束后，我来到伊安尼斯的房间，与他谈论他的烦恼、他的女儿（代尔纳拉）以及我手中的遗物。在与他的谈话中，他流露出想要进入私人感觉中枢，使用她女儿感觉宝石的念头。于是我回到市民节日大厅，将他的想法告诉斯普林特，帮伊安尼斯完成



了心愿。

我再次进入私人感觉中枢，在中央地带找到一身蓝装的魔法师奎尔。这个喜欢吃糖的家伙向我索要巧克力。于是我只好到好奇心商店买来巧克力，交给奎尔之后，他才好好跟我讲话。我向他问起拉沃的迷宫，他说只有得到钥匙才能进入，而迷宫的钥匙必须是拉沃身上的某样东西。这可难办了，进不了拉沃的迷宫，怎么能得到她身上的东西？不过奎尔最后又说使用拉沃女儿身上的东西也可以。我回到妓院，在东面的屋子里找到可赛·瑟里斯，向她说明了情况，她说可以给我一点她自己的血作为进入迷宫的钥匙。于是我在基马西房间的抽屉里找到一条手帕，然后让可赛·瑟里斯将血浸于其上，得到了进入拉沃迷宫的钥匙。



在市民节日大厅的东面有一间大房子，我进去后从管理员那里得到自己房间的钥匙，然后穿过东面的通道，打开房门进入屋子。在架子上找到一本奇形怪状的书，打开之后，我却根本看不懂。于是带着书来到店员监护所南面的语言学家之屋找到法纳姆，与他交谈，提起他父亲的笔记。他说如果我能够把他丢失在妓院的研究日志找回来，就将他父亲芬·安德椰的笔记送给我。来到妓院，在左侧的第一个房间里找到法纳姆的日志。归还法纳姆后，得到芬·安德椰的笔记。通读了笔记，我便可以看懂书上的文字了。然后来到店员监护所找到伊安尼斯，与他谈及我以前留下来的东西，得到在铸造厂领取东西的凭据。

铸造厂位于低层监护所的最北端，来到这里后，穿过东面的大门朝东北方向走，在一个狭小的房间里找到躲在桌子后面的科尔德，将吉尔特斯珀的口信转告他，然后返回吉尔特斯珀那里得到经验值。接着吉尔特斯珀交给我一张单子，让我送到闹市的焚尸酒馆。我带着单子来到酒馆后，在楼上的西北角找到巴基斯，将单子交给他，然后回复吉尔特斯珀得到经验值。

接下来我回到铸造厂，在天神大厅找到科尔德，向他询问如何才能加入天神帮派，于是他交代一连串的任务。第一个任务就是在铸造厂打造一件象样的东西。离开天神大厅，我在铸造厂的西面找到阿里萨·蒂尔德，向她询问如何打造物品。她说需要钳子、围裙、锤子和矿石。我在铸造厂东南面的纳迪林那里买到钳子、围裙和锤子，然后在地图的北面找到泰乐登，得到一些矿石。在铸造厂的南面发现一个空罐，于是我便在这里打造出了一件东西，将其交给科尔德之后，接受下一个任务——去调查最近发生的阿维尔东谋杀案。我来到铸造厂的西面，找到阿里萨·蒂尔德，向她了解案情，她提到了泰乐登和撒罗斯。我在铸造厂北面找到泰乐登，向他询问谋杀案的情况。回到天神大厅，在科尔德西面的座位上找到撒罗斯，与他谈及泰乐登所说的话以及谋杀案，他暗示泰乐登是杀人犯。我又找到泰乐登，向他询问犯罪证物——一个刻有他名字的锤子的情况，但是他提到撒罗斯组织了一个秘密帮派。就这样我在泰乐登和撒罗斯之间来回跑了几趟调查情况，最后发现泰乐登不辞而别。于是我找到科尔德，告诉他泰乐登就是杀人犯。完成了两个任务之后，科尔德告诉我桑德兹把自己关在房间里，准备要自杀。我来到天神大厅的休息室，向塞罗萨了解她父亲桑德兹的情况，她告诉我一些话，让我转告桑德兹。我从天神大厅的最东端上楼，找到桑德兹，将塞罗萨刚才讲的话告诉他，于是他打消了自杀的念头。然后我回到科尔德那里给他圆满的答复，加入了天神组织。接着我又找到塞罗萨，告诉她我非常信奉天神的信仰，她很高兴，帮助我提高了智慧值。



在天神大厅最东面的房间，我遇到了正在制作梦想制造机的尼尔·桑德，他说必须有人帮忙才能完成工作。我见他一脸愁苦的样子，便决定帮他一把。尼尔·桑德首先让我弄来一些皮肤和血。我来到低层监护所的药房，从佩斯托那里得到所需的东西，将其交给尼尔·桑德。接着他提出需要一个鸟笼，我便从围城塔楼的科克斯梅托那里要到钢制的鸟笼。最后尼尔·桑德说还需要一个枕头，于是我在低层监护所的东南角找到哈姆里斯，他说可以免费送给我一个，但

必须到仓库去拿。随后我从仓库的服务员那里得到枕头，将它交给尼尔·桑德，终于帮他将梦想制造机制作完成。

不知什么原因，我对天神的信仰产生了怀疑，为此我在天神大厅的第2层找到贝代·利恩，告诉他我对天神的信仰失去兴趣，于是贝代·利恩提出让我去破坏铸造厂的机械装置。我从一个工人那里了解到机械装置的薄弱环节，很顺利地将其破坏。接下来我又接受了一些更为邪恶的任务，杀死桑德兹，从纳迪林那里得到伪装帮助贝代·利恩逃出铸造厂。最后找到打印商店的打印员，加入了无政府主义者帮派（当然我也可以将贝代·利恩的企图告诉科尔德，后面的事情便不会发生）。

其实我来铸造厂的目的是要回属于我的的东西，在其他事情都做完后，我在铸造厂东南面的房间里找到纳迪林，向他出示凭据，他将神奇的铁制物品交给我。接下来我的目的地是拉沃的迷宫，不过在去那里之前，我还有两个地方要先去一趟。

我在好奇心商店购买了痛苦布娃娃女士，然后在心中默默祈祷，便来到痛苦女士地区。在这里的东北角有一个营地，我在里面找到一本日志，然后转遍整个区域，从东南面的入口回到现实世界。在好奇心商店我又购买了金属小雕像，接着来到妓院，在院中央询问机器人模样的怪物如何使用金属小雕像，然后按照正确的顺序将它打开，进入莫德伦迷宫。我沿着通道一直向前走，费尽周折找到躲在一个房间中的诺德姆，请他加入我的队伍。诺德姆同意后，我来到工程间与莫德伦交谈，然后找到工程师，离开迷宫。



现在是去拉沃迷宫的时候了，我拿出带血的手帕和那个铁制品，神奇地进入迷宫。拉沃迷宫其实是几十道墙围起来形成的一个圆圈。进去之后向北走，在路上干掉很多比较难对付的敌人，同时避开地上的陷阱，来到迷宫的中央地带，发现老拉沃正在这里徘徊。我走过去不断与她交谈，当谈话即将结束时，拉沃出其不意地发动攻击。将她打败后，大片阴影从四面袭来，我迅速跑向迷宫的东北面，找到那里的出口离开迷宫。

出了迷宫，来到沙漠之城科斯特城，寻找拉沃曾经提到过的天神。从城里人的口中打听到天神被囚禁在地下。在科斯特城东北面的背叛者之门酒馆，我与站在店堂西北角落里的腐坏巴斯交谈。这个穿着一身绿装的矮胖子说只有找到一把神奇的钥匙，才能进入地下城。可是由于那把钥匙分成了5块，要想全部得到，必须先完成5个任务。第一个要完成的任务就是帮助巴斯解决麻烦。我来到酒馆的西面找到马奎兹，他告诉我巴斯的女儿被人绑架，现在下落不明。离开酒馆，我朝着西北方向走，穿过一扇大门，进入科斯特城内城。在右侧第2间屋子跟前，看到几个卫兵正在纠缠巴斯的女儿贾斯尔亚。我冲过去将卫兵干掉，救下贾斯尔亚，然后回到酒馆告诉马奎兹女孩已经平安无事了。



接下来我找到酒馆东北面的基特拉，她说要得到下一块钥匙，必须找到科拉姆勒潘奇和凯斯特，解决他们之间的财产纠纷。从酒馆出来，我来到酒馆西北面的铁匠店，找到科拉姆勒潘奇，向他询问财产的情况，接着来到科斯特城内城，在入口西北面的酿酒厂找到凯斯特，再与他谈及争夺财产的事情。然后回到科拉姆勒潘奇那里，告诉他我已经了解了全部情况，决定充当仲裁人，将他们的财产一分为二。事情办完后，我返回酒馆向基特拉做了交代。

告别基特拉，我在酒馆的东南面找到纳巴特，谈及他所交给的任务，他说一个垃圾工需要我的保护。离开酒馆朝西南方走，来到垃圾站与垃圾工凯恩交谈，他告诉我以沃内特为首的一伙暴徒经常欺负他，并指出他们大概的栖息地。我从垃圾站向西北走，来到科斯特城内城，在南面找到沃内特，命令他放过凯恩。这家伙点点头走开了。返回垃圾站，正准备告诉凯恩以后不会有麻烦了，没想到沃内特带着爪牙尾随而至。我将这些口是心非的家伙干掉后，来到酒馆回复纳巴特。

在酒馆南面大厅的长沙发上，我找到正在和女友一起谈话的达兰，他让我去解决一起政见纠纷。我来到科斯特城内城，在西北面找到安伊兹尔斯，与他谈论政见的问题，接着在他的东北面找到他的劲敌西尔伯哈。与他聊了一会儿，然后将他的话告诉安伊兹尔斯，同时注意他的反应。接下来走到科斯特内城的入口处，与卫兵队长交谈，随便陷害了安伊兹尔斯和西尔伯哈中的一个，再回到酒馆告诉达兰任务已经完成。现在我只剩下最后一个任务以待完成。在酒馆东北面，我找到奎舍夫人。这个上了年纪的女人请求我帮她解救她的宠物。离开酒馆一直向北走，来到筒仓，在顶层站到五角星上，见到奎舍夫人的宠物。将它救出来后，返回酒馆告诉奎舍夫人。5个任务都完成了，我从腐坏巴斯那里得到去往地下城的钥匙。



拿着钥匙，来到地下城后，向着西南方向走，然后转向东面，穿过通道，找到武尔沙。与他谈及贩私酒的生意，他说一个怪物给他添了很多麻烦，请我帮助他杀死怪物。我离开武尔沙，一直向北走，穿过通道，找到叫作格里斯特的怪物。将它杀死后，回去告诉武尔沙。没想到这个无耻的家伙竟然恩将仇报，突然袭击我。将他教训了一顿后，在他北面的小车中找到一些不错的物品，然后来到地图东北面找到看似龙王的怪物特克尔拉奇，他告诉我一些关于这个地区和天神的情况。最后在地图的西北面找到隐士，休息了一会儿后，穿过西南面的通道进入监狱，向北走，接着向西转，来到南北向的岔道口后，向南转，来到一扇大门前。将门打开，见到被紧锁着的天神特里尔斯。他告诉我必须先找到他的剑，才能将他救出来。离开特里尔斯，向北往回走，在洞顶向西北方向走。接着沿南面的小路前进，干掉路上的守卫。打开大门，消灭更多的敌人，穿过走廊，一直朝西南方向走，在一个狭小的房间中找到卡西尔斯。这个肥胖的家伙就站在特里尔斯的剑跟前。斗智斗勇之后，卡西尔斯将剑交给我。拿着剑回到特里尔斯那里，他告诉我一些信息，并说如果我想了解更多的事情，就去见弗朱尔叉舌，从他那里可以得到很多有关我前生的情况。

来到东北面的出口，与韦勒交谈，然后假装去拿盔甲，邀请他加入我的队伍。韦勒加入后，穿过出口来到边界之地。我转遍了每个角落，干掉大量的敌人。在一个骷髅头处找到了弗朱尔叉舌家的入口，进去与弗朱尔叉舌交谈，了解了我所要知道的事情。并且他还告诉我，在他家外面那个骷髅头的东面，有一个出口通向巴特殊，从那里可以到达骷髅柱群地区。

于是我穿过那个出口，来到巴特殊。消灭掉这里的怪兽后，朝东南方向前进，步入骷髅柱群地区。然后从入口处向东北方向走，来到骷髅柱跟前，与之交谈，它提出了苛刻的要求，包括交出莫特、堕落天使或安娜，背叛弗朱尔叉舌以及减少15点生命值。如果不同意的话，它拒绝回答任何问题。我按照它的要求做完之后，向它询问悔恨要塞的情况以及如何离开巴特殊。骷髅柱回答后，还告诉我特里尔斯的秘密，称他是叛徒。掌握了情况后，我返回巴特殊，然后来到西南地区，靠近墙上的裂缝，从这里返回边界之地。见到弗朱尔叉舌之后，由于我已经背叛他，他主动发动攻击。将他杀死后，我从他家屋外骷髅底部的出口回到科斯特城，发现了一系列问题。这里的建筑和人都几乎不见了。我来到科斯特城的中央地带，与大门守卫交谈。他们向我诉说了科斯特城所发生的事情，并提到一个叫作卡瑟里的地方。于是我在城中搜索通向卡瑟里的入口，遇到一个极为厉害的怪物，费尽九牛二虎之力将它杀死后，从入口进入卡瑟里。



卡瑟里是另一个空间的科斯特城，特里尔斯在这里已经当上了统治者，而且将城市弄得混乱不堪。我所要做的是到北面的行政大楼“领略特里尔斯的风

采”。为了打倒特里尔斯，我与城里的大多数人交谈，使他们确信我能够结束这里的混乱局面。先来到入口的西北面，看到两个怪物正在砍杀市民，我立刻冲过去将他们干掉。在入口处的北面，碰到几个暴徒在欺负一个弱小女子，除掉他们后，在斜坡上的仓库边又遇到几个强盗正在商量冲入仓库抢劫。我过去劝说他们不要这样做，然后进入仓库与埃伯·克里克尼斯交谈，请他帮忙消灭外面众多制造混乱的怪物。在仓库的北面我看到两个卫兵站在斜坡上放哨，而斜坡的远端一个巫师带着几个卫兵正在拷问一个无辜的人。我走过去让他们放了那个人，话不投机，动起手来，用武力解决了问题。在巫师的西面，一群暴徒正在围攻一个政客，我劝说他们放过政客，这次以和平方式处理了问题。在入口处最西面的斜坡上，一个可怜的家伙正在被执行绞刑，我赶到那里说服法官撤消了死刑判决。在入口的东面，我发现托武斯·吉尔加夫和伯罗格陷在一辆矿车下面，我急忙过去抬起矿车将他们救了出来。所有这些事情办完后，我又杀死了不少怪物，然后进入北面的行政大楼。



在行政大楼一层，我抓住了几个不满的科斯特城居民，然后登上东北角的楼梯，来到第2层。干掉这层的几个卫兵和怪物后，顺着东南角的楼梯来到第3层。消灭这里的敌人后，找到虚伪的特里尔斯。交谈后将他干掉，出了胸中的恶气，然后从东北面的出口回到闹市的清洁工纪念馆。



在闹市地区休整后，先来到围城塔楼找到科克斯梅托，他请求我帮他恢复自由。我将金属小雕像交给他用来解除禁忌，作为回报他送给我一把威力巨大的永恒之剑。然后我找到太平间外的波克斯，让他将我杀死，这样我便进入了太平间。

来到太平间后，穿过东北面的入口，进入要塞。接着我从要塞的入口处向东走，然后转向南找到代尔纳拉。与她交谈后，按原路返回，经过入口处来到另一端的墙边，穿过一扇打开的门进入要塞核心地带，在这里我的任务是启动4台不同的机器以打开通向冲动考验地区的入口。4台机器分别位于地图的东南角，中央地带的蓝色水池上方，东北面房间中的墙边以及西北角的水池里面。将这4台机器启动后，回到第3台机器所在的房间，穿过打开的入口，进入冲动考验地区。

刚刚来到冲动考验地区，我便受到老朋友伊格纳斯（或韦勒）的“欢迎”。将他打发掉后，我在水晶池边东北面的雕像后面找到一块发声的石头。使用这块石头，使我从房间的西南面找到很多的疗伤物品。紧接着我从水井池进入反射迷宫，见到我的3个化身。我首先遇到的是实际化身，他想要将我吸收入体内。这可绝对不行。将他干掉后，又遇到了友好的化身。他融入我的体内之后，我的实力增强了很多。最后我找到疯狂身，使用尤约语言（阅读那本奇形怪状书时所用的语言）与他交谈，说服他融入我的体内。这时代尔纳拉再次出现，与她交谈后，我来到要塞的顶端，迎接最后的挑战。

在要塞顶端的西北面，我终于找到了自己最后的对手——卓越者。交谈当中，他发现我手中擎着永恒之剑，便讲述了我们两人之间的渊源。由于害怕我用剑毁灭自己，他同意与我融合在一起。没想到最终的决战竟这样结束了（如果没有永恒之剑，面对的将是一场恶战。另外选择不同的对话顺序，会产生不同的结果，在此不做赘述）。我念动咒语复活先前死去的伙伴，与他们一起分享胜利后的喜悦。今后在未知的旅途上，我们还要同心协力，并肩战斗。

总评 86

制作	Black Isle	类型	角色扮演
发行	新天地	语言	中文/英文
载体	CD×4	环境	Win95/98

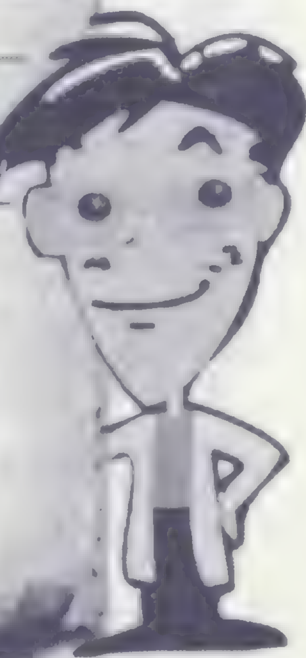
画面

音响

操作

剧情

娱乐



由于祖先的判定，Tarnum不能升入天堂，于是他不得不在大陆上游荡，寻找赎清自己年轻时所犯罪恶的途径。Tarnum是一个不朽的英雄，但他始终被一种悬疑所困绕，即能否从自己年轻时所犯下的罪恶中解脱出来，那么他如今要面对的情形是什么呢？

废墟战神

Warlords of the Wasteland

贫困善良的人民一代又一代地遭受暴君的统治和压迫，Tarnum为了改变这段屈辱的历史，领导一支英勇的部队从家乡要塞起义，开始了反抗暴君统治的征程。Tarnum带领着部队穿过贫瘠的荒地，跋涉于闷热的低洼沼泽，打败了气焰嚣张的魔法统治者，他的功绩远远超过了很久以前曾经打败过那些邪恶魔法师的传奇野人君主。



英雄 HEROES CHRONICLES 无敌历代记

天瑾　舜杰

战役一：野人君主

A Barbarian King

剧情概述： Tarnum必须打败现任部落首领Rabak，取而代之成为新的野人君主。本关每个英雄只能升到第6级，能力最强的英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。

初始奖励： 基础领导术或15个妖怪。

攻关指引： 《英雄历代记》中的几个故事都编撰得非常好，而且战役地图也设计得非常出色。另外在游戏中还会出现一些对话式的提示信息，对于初次接触《英雄无敌》系列游戏的玩家来说很容易接受，但是对于专家级水平的玩家来说，实在懒得顾及这些东西。

闲言少叙，开始选择15个妖怪，因为Tarnum可以在战斗中学会领导术。进入战役后，Tarnum的周围有一些Stronghold城堡中的怪物，他可以凭借“至高无上的荣誉”来劝说他们加入自己的队伍，因为以后还要面对更强大的敌人。此外在本关战场上还有两个埋伏，虽然对于Tarnum的主力部队来说算不了什么，但它可以消灭Tarnum的侦察部队。

在第1周，Tarnum要消灭城堡周围地区的野外部队，然后尽力在自己的城堡里建鹫巢。本关雷鸟是Tarnum指挥的最强大的部队，是Tarnum部队中的中流砥柱，因此要尽快招募。在接下来的一周里，Tarnum要进行各种赚钱设施的建设，将城堡升级为首都。毕竟战争所依靠的主要是财力，没钱根本打不了仗。虽然城堡周围可以捡到一些零散的金子，但金矿却被重兵守卫，不易占领。

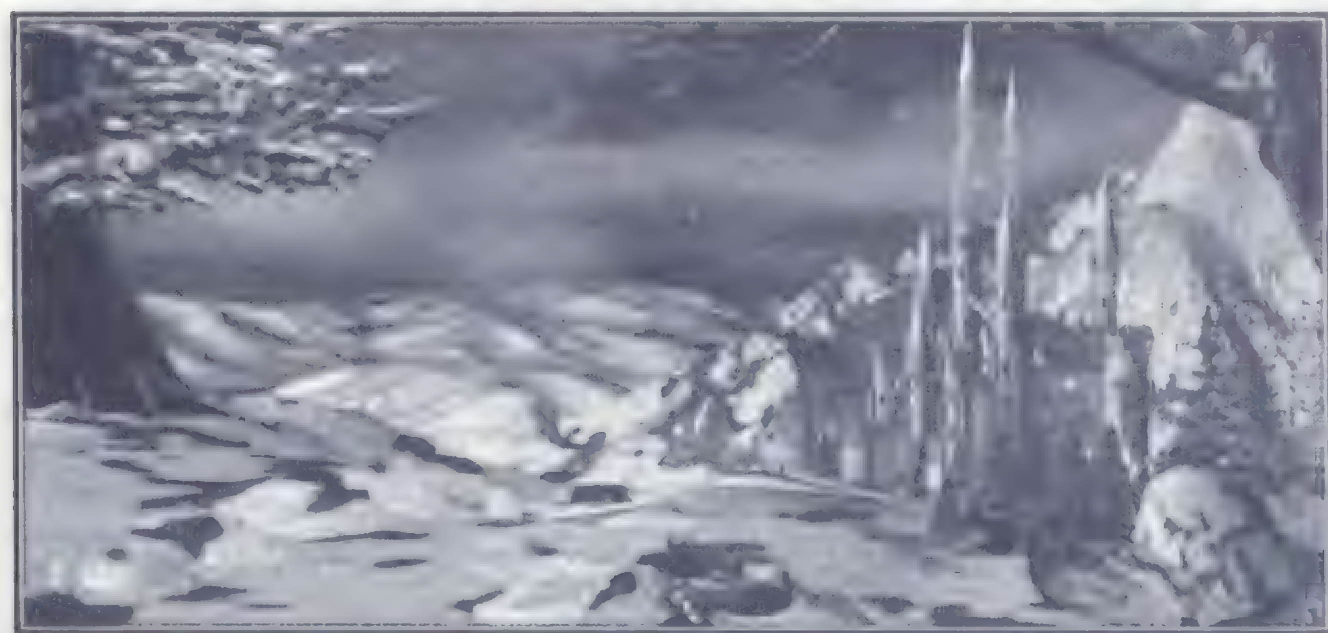
Tarnum首先带着自己的初始部队向东走，消灭一些容易对付的敌人后，返回城堡招募雷鸟，然后率领部队向南走，占领各种矿藏。在船坞购买1艘木船，攻击西南角的小岛，在那里的石柱群提升1点魔法力（只有1点魔法力和知识力简直太不象话了）。接着再次返回城堡，组建更为强大的部队，然后向东走，消灭沿途的敌人，同时拜访凉亭等特殊建



筑提升等级和能力，Tarnum很快便可以升到第6级（当地的第2个城镇不作战略考虑，但如果将其占领，

可以提高游戏分数）。

由于Tarnum已经升到第6级，所以在酒馆中又招募了一个英雄Dessa，接下来的战斗都交给Dessa来解决。



本关战场上还有一个智者茅屋，交给他50个狼骑兵，便可以得到一个攻击力+5的狼牙棒。另外Tarnum在提升等级选择锻炼技能的时候选择了领导术、战术学、运输学和抗魔术，这些技能对于Tarnum来说非常重要，而防御术和弹道学是很容易学会的，可以在今后的战役中掌握。

本关战场上的敌人总体很弱，比较难对付的是将近20个独眼巨人和8个巨兽，他们守卫在双向传送门的入口处，Tarnum只有通过传送门才能到达Rabak的领地。将独眼巨人和巨兽干掉后，Rabak则很容易被消灭。

战役二：罪犯君主

The Criminal King

剧情概述： 巫师君主将Tarnum判定为罪犯，从3个巫师城堡派出军队追捕他。他必须攻占所有敌人的城堡，才能摆脱追捕。本关每个英雄只能升到第11级，能力最强的英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。

初始奖励： 基础防御术或10个狼骑兵。

攻关指引： 本关的战场比第1关稍难。开始要选择狼骑兵，因为Tarnum的部队需要速度和生命值，以镇服当地的散兵游勇。由于战场上缺少矿石，因此必须提早发动攻击，消灭一切可以消灭的野外部队。



在本战役中，Tarnum开始只占据1个城堡，而敌人则占领着3个城堡，力量对比是3比1。如果Tarnum的部队实力不济，千万不要到远处进行侦察，否则会发生不测。因此首先要做的事情就是加强自己部队的实力，然后将当地的野外部队消灭。如果其中的一些野外部队加入Tarnum，那么就可以在敌人变得非常强大之前结束任务。象前一关那样，Tarnum尽力在第1周内建造鹫巢，然后进行赚钱设施的建设。在城堡南侧有可以招募巨鸟的建筑，占领后对Tarnun有所帮助。

在第2周的前半段，Tarnum通过第1个传送门占领金矿，而由雷鸟守卫的炼金术士实验室则轻易不要去拜访，那些雷鸟很不好对付。占领鹫巢后，来到中央地带，Tarnum侥幸使守卫东面地区的巨鸟加入了自己的队伍，共拥有了26只巨鸟，使得整个战役可以轻松取胜。Tarnum穿过另外两个传送门，在敌人采取行动之前，占领了两个巫师城堡，然后返回，穿过蓝色要塞，准备最后一战。从战场布局来看，很明显是让玩家先攻占西北面的巫师城堡，然后是东北面的，最后是西南面的，那里有个山间要塞。不过如果能在敌人力量增强之前，首先攻占另外两个巫师城堡魔法塔，则会使战役变得更简单。

在蓝色要塞前方有个埋伏，Tarnum的侦察部队没有轻易上当。另外，Tarnum在所占领的每个巫师城堡中都建造了知识之墙，以提升自己和Dessa的知识力，因为在今后的战役中需要不断提升等级的Dessa的帮助。

战役三：最后通牒

Ultimatum

剧情概述： 邪恶巫师Kurl逮捕了最后4个吟游诗人，而且威胁说要在3个月内处决他们，除非Tarnum解散所有的部队，举戈投降。本关每个英雄只能升到第15级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。

初始奖励： 攻击力+1或防御力+1。

攻关指引： 本关的战场看上去对战略方面的要求不是很高，但对后勤学方面的要求却是一个考验。Tarnum必须连续拜访4个帐篷，以便能够通过下一个边界守卫。这次要东奔西跑一阵子，不过南面有个马厩可以帮忙，而且还有一些单向的传送门可以作为捷径。希望Tarnum此时已经学会了专家级的后勤学。不过本关的战场还是一个小地图，从一侧到达另一侧只几个回合的路程。

开始选择攻击力+1或防御力+1对Tarnum来说没有太大的区别。Tarnum将部队集中后，开始平定城堡周围地带。因为当地的散兵游勇通常是野人城堡中的部队，所以有一些野外部队会慑于Tarnum的威名加入他的队伍。还是象前两关一样，尽力在第1周内建造鹫巢，然后着手建造首都。

在第1周末，Tarnun拜访了战场中央淡蓝色的帐篷，然后穿过南面蓝色守卫。拜访马厩提高移动力后，Tarnum没有去惊动金矿前的独眼巨人王（有了雷鸟再来

消灭他们），而是径直拿到骑手手套，然后拜访最南面的淡绿色帐篷。

返回城堡后，招募第3周生产出来的部队，然后向北推进，穿过绿色守卫，拜访红色帐篷。由于目前实力不够，Tarnum没有去理采守卫着金矿的巨兽，返身向南走，穿过中央地带靠南侧的红色守卫，再向西拜访紫色帐篷。守卫在那里的巨人有些难对付，不过用减速魔法可以有效地对付他们，而且独眼巨人王也会对他们造成很大的伤害。



再次返回城堡后，Tarnum得到第4周生产出来的援军，然后穿过传送门，打败Kurl获取战役胜利。

不要忘记雇佣另一个英雄，并提升他的能力，因为Tarnum要带着两个英雄进入下一个战役。如果Tarnum已经达到了15级，那么就让Dessa进行最后一战，以提升等级。Kurl不是很难对付。如果觉得在城堡中消灭他比较困难，可以利用无关紧要的英雄诱骗他出城，他通常会上当，然后干掉他。

战役四：马德兰之战

The War For the Mudlands

剧情概述： 为了增强部队实力，Tarnum必须利用蜥蜴人和狼头怪之间的内讧，征服邻国马德兰，让那里的人臣服于自己。本关每个英雄只能升到第18级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。

初始奖励： 速度靴子或15个野人。

攻关指引： 本关战场较大，Tarnum需要多费些时间来探索，因此开始要选择速度靴子，可以增加6点移动力。敌人的部队会遭到边界的阻挡，不会很快来到Tarnum的领地。不过如果耽搁时间过长，敌人会冒死消灭大批的九头龙，拜访白色帐篷，然后穿过西北面的白色守卫攻击Tarnum。这种事情可能会在第7周左右发生。另外敌人还可以在第5周左右得到演讲家之帽，利用次元门法术穿越屏障，进入Tarnum的领地。不管发生哪种情况，因为敌人由3个不同的帮派组成，必定会先自相残杀。



象前3关那样，Tarnum集合部队，消灭当地的散兵游勇，其间有两个野人城堡中的部队加入了自己的队伍。在第1周内建造鹫巢和其他一些赚钱设施，然后开始探索战场。发现战场中央靠西侧的地方有个山间堡垒，将其占领后，自己的城堡便不需再建造升级建筑，各种部队都可以到这里来升级。不过，Tarnum发现战场上只有一个金矿，自己的财力将不会象前几次战役那样充足。

Tarnum花费了3个星期的时间清理了自己的领地，占领矿藏，建造了所有部队招募设施，拜访了帐篷。在这段时间里，Tarnum于第7天攻占了东面的野人城镇，并在那里尽快建造了市政厅，增加财政收入。然后在战场的西北面靠近巨兽峭壁的地方找到生命戒指，交给战场中央地带的预言家，得到独眼巨人王的束腰外衣。

西北面的橙色敌人在沼泽的边缘地带，成为Tarnum的首要攻击目标。橙色敌人的3个英雄好象都只有一级，而Tarnum的英雄则都是15级，因此战胜他们轻而易举。同时Dessa率领部队穿过东面的紫色哨所，消灭了红色敌人。几天之后，中央地带的兰色敌人也被Tarnum的部队消灭，从而使Tarnum在这次战役中大获全胜。

战役五：围攻沃尔匹克

Siege of the Wallpeaks

剧情概述： Tarnum必须冲杀过敌人重兵防守的地区，将敌人全部消灭干净，扫清前进道路。本关每个英雄只能升到第21级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。

初始奖励： 15个野人酋长或魔法力 +1

攻关指引： 本关有很多进攻路线和战略选择。战场上的野外部队较难对付，而且一系列的地形屏障和战场边缘处的帐篷，都使得Tarnum必须探索整个战场才能获取最终胜利，因此Tarnum要充分利用战场上的马厩和散落的可以增加移动力的宝物。由于战场很大，所以至少需要3支主力部队联合行动才能尽快取得胜利，幸好Tarnum带来了两个英雄，可以满足这个要求。

在本次战役中，Tarnum可以将4件分散的宝物组成泰坦之雷。虽然Tarnum并非必须使用泰坦之雷来获取战役的胜利，但这是一件很有趣的事情，而且也不会花费很多时间。有3件分散的宝物可以清楚地在战场上看到，而泰坦头盔则要用地狱风暴头盔与当地的预言家来

交换获得。

开始时选择野人酋长，Tarnum可以藉此来迅速消灭当地的野外部队，占领矿藏，收集资源，迅速建造各种设施。接着在第2周占领两个中立城镇，在那里尽快建造市政厅增加收入。Tarnum为了不浪费自己的行动力，派另一个英雄紧跟在自己身后收集战利品，而自己则一直向前不断地战斗。

由于本次战役耗时较长，而且几个金矿都被重兵守卫，因此Tarnum尽快建造了首都，以便有足够的金子招募雷鸟和远古巨兽。



敌人会在第5周时进入Tarnum的领地，而此时Tarnum已经招募了大批的雷鸟和远古巨兽，并组合成了泰坦之雷，可以给敌人以迎头痛击。敌人的英雄虽然比前几次战役中的稍强，但还是无法与Tarnum相比。敌人最强大的英雄在紫色哨所后面游荡，Tarnum要在战役快结束时才会与其遭遇。

Tarnum率领部队在第2个野人城镇附近拜访了绿色帐篷，然后穿过中央地带，占领了3个人类城堡。接着在穿过东南角的单向传送门前，拜访了东北角上方的白色帐篷，消灭了敌人一个较强的英雄，穿过绿色和白色哨所，拜访黑色帐篷。最后来到东南面，穿过黑色哨所，拜访了紫色帐篷。此刻，等待已久的Dessa带领大批驯兽师城堡的部队穿过紫色哨所，将敌人消灭，取得了本次战役的胜利（在高原地区的潘多拉盒子里有回城法术，如果英雄没有高级智慧术的话，会浪费掉这个有用的法术）。

战役六：陷阱

Trapped!

剧情概述： Tarnum一路冲杀过沃尔匹克，但他很快就意识到自己落入了敌人的陷阱。如今只有占领北面的边界城镇，然后从那里逃亡。本关每个英雄只能升到第25级，能力最强的两个英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。

初始奖励： 10个食人魔法师或疾行术。

攻关指引： 这次真是糟糕透顶，Tarnum被敌人重兵包围，只有一个城镇，驯兽师城镇根本不值一提。在这种情况下，唯一的选择就是进攻。因此在开始时选择10个食人魔法师，集结好部队后，沿着西北方向的路线前进。消灭灯怪后，得到靴子，然后穿过要塞，利用失明术、减速术和闪电术干掉埋伏的敌人，迅速来到绿色城堡。接下来占领各种矿藏，收集资源，建赚钱设施，在八九天之内建成首都。由于在Tarnum的领地和敌人的领地之间有大批的巨兽，因此敌人不会很快出现。Tarnum指派Dessa消灭中央地带的野外部队，自己则清理西北地区的散兵游勇。在第15天的时候，Tarnum招募了全部的人类城堡中的部队，在马厩中增加了移动力，配合专家级后勤学，以一天的时间向南来到绿色敌人的最后一个人类城堡前。路上，Tarnum消灭了一些巨兽、一批埋伏的敌人和一两个敌人的英雄，最后将绿色敌人消灭。

一两天后，在野人城堡招募所有部队，让Dessa率军向东行进，消灭巨兽，在北面的地区解救出一个被关在监狱中的英雄。然后消灭在东部中心地带游荡的兰色敌人英雄，继续向南走，占领那里的巫师城堡。

这时，Tarnum返回城堡，重新集结部队之后，向北行进，攻陷最后一个兰色城镇（消灭所有的敌人可以提高升级分数，因此不要仅完成胜利条件——攻占巫师城堡东北面的中立城镇。还要让3个英雄都拜访战场东面的大图书馆，而且花费一些时间在巫师城堡中建造魔法师公会，学习多种魔法，比如复活术、链式闪电术和爆炸术等）。

战役七：烧杀抢掠

Slash and Burn



剧情概述： 在敌人的陷阱中损失大批人马之后，Tarnum决定在一个山谷中寻找同盟，这个地方是很久以前Jarg的后代定居的地方。本关每个英雄只能升到第28级，Tarnum的全部技能、魔法和经验值将带入下一个战役。

初始奖励： 攻击力+1或防御力+1。

攻关指引： 在这个战役中，Tarnum要象亡灵巫师那样屠杀大批的农民，一个英雄几乎变成了一个狂躁的偏执狂。本关的战场不大，Tarnum的超强能力可以使他仅带领少量部队便可以走出很长一段距离。Tarnum集中部队之后在前面冲杀，其他的英雄在他身后收集财宝和资源（本关不要考虑提升其他英雄的等级，因为他们不会在最后的战役中出现）。

在第6天，Tarnum占领了驯兽师城堡，建造树穴之后，在第8天招募了50个蛇虫。接着，Tarnum通过传送门拾取了生命戒指，然后消灭巨兽穿过另一个传送门得到活力戒指，提高了自己部队的生命值。最后，趁着敌人不备，潜入人类城堡。敌人的一个英雄带有8个巨兽和一些其他怪物，对Tarnum来说较有威胁，但是Tarnum可以通过使用失明术和减速术在空旷之地将敌人打败。



另一个敌人英雄则不会对Tarnum造成太大的麻烦。取得此次战役胜利之后，Tarnum将进入最终决战。

战役八：钢铁号角

Steelhorn

剧情概述： Tarnum一路将巫师君主打得抱头鼠窜，最终追击到敌人最后的据点，号称固若金汤的人类城堡——钢铁号角。

初始奖励： 3个雷鸟或1个远古巨兽

攻关指引： Tarnum先前手下的英雄因为厌倦了战争而离开了他，现在Tarnum不得不独自进行最后的战斗。本关的战场极具战略挑战性，而且有好几个传送门，敌人会随时从那里出现，对Tarnum进行攻击。另外，Kurl这个家伙又出现了，如今他的基本属性为攻击力8、防御力12、魔法力16和知识力17，但是对于Tarnum来说还构不成威胁。Tarnum必须熟练掌握回城术（需要高级智慧术和高级地系魔法），以便能够随时返回城堡，消灭入侵的敌人。由于战场上有很多的埋伏，因此兵力不足的侦察部队行动时要格外小心。这就需要Tarnum带领部队在前面开道，其他英雄随后一边占领资源，一边为Tarnum补充兵员。



开始的时候选择雷鸟，因为野人城堡的建设会受到限制，Tarnum要将大多数资金投入人类城堡的建设。战役开始之后，Tarnum清理了野人城堡的周围地带，在第6天通过传送门占领了人类城堡。

在此次战役中，Tarnum可以利用几个分散的宝物组合成军团雕像，对增加部队的生产非常有帮助。军团头像藏在水上的一个埋伏中，其他的几个宝物则很容易找到。

在第2周，Tarnum带领部队向东走，消灭那里的兰色巫师城堡，以免敌人发展起来，对自己造成威胁。然后返身消灭游荡的野外部队，占领矿藏，在人类城堡建造首都，接着发展巫师城堡。在第4周造船之后，Tarnum可以在水上得到军团头像。战场的西南面有一个比较厉害的敌人，对付他要稍加留意。拜访了红色帐篷之后，可以穿过哨所。占领了中央地带东面的巫师城堡之后，Tarnum发现东南面的小路正好通向敌人的最后据点钢铁号角城堡，但是必须要通过绿色哨所。于是Tarnum先占领了中央地带的人类城堡，然后穿过其上方一系列的传送门和哨所，拜访了由天使守卫的绿色帐篷。接下来，Tarnum通过使用回城术集结了大批部队，穿过绿色哨所，攻占了钢铁号角，获取了最终的胜利。

暗黑使命

Conquest of the Underworld

阿丽森女王（Queen Allison）父亲的灵魂在天堂中遭到诱拐。为了帮助女王拯救她父亲的灵魂，Tarnum要保护女王穿过充满诅咒的暗黑世界，经受炼狱的煎熬，拨开鬼界的迷雾，消灭成群的魔鬼和不死怪物，最终把女王父亲的灵魂从永恒的痛苦中解救出来。

战役一：瑟伯鲁司之门

Cerberus Gate

剧情概述： Tarnum必须到达地下世界的入口，消灭守卫在那里的魔鬼，安全地进入地下世界。本关每个英雄只能升到第6级，Tarnum和其他两个英雄的全部技能、魔法和经验值可带入下一个战役。

初始奖励： 速度靴子或骑手手套。

攻关指引： 本关的战场作为上手战场对于初次接触《英雄无敌》系列游戏的玩家来说略微困难些，需要费很大劲才能获取战役的胜利。因为蓝色敌人的英雄能够招募很多野外部队，如果他招募到了足够的部队，就会对Tarnum的领地发起进攻，所以在这个不大的战场上会遇到强力的挑战。

开始时选择速度靴子，因为它可以增加6点移动力，而骑手手套只能增加3点移动力。守卫着木材厂和石矿的枪兵会百分之百地加入Tarnum的队伍，而且战场

上有很多散落的资源和金子，金矿也很容易占领，因此不必急于进行赚钱设施的建设。Tarnum所要做的是以最快速度直接向北攻击兰色的敌人，以防敌人招募到大批的野外部队。因为蓝色敌人实力强大之后不仅会立刻攻击Tarnum，还会夺取Tarnum领地内的资源。另外，在第1周建成Griffin Tower是非常重要的，因为稍后Tarnum需要狮鹫以通过一个任务哨所。



Tarnum将加入的野外部队和城堡中的部队集中起来后要立刻向北挺进，拾取宝箱后，选择获取经验值而不是金子，因为战场上有很多金子。在女巫茅屋学习了地系魔法后（最后要让全部的英雄拜访这里的巫师茅屋），在第4天突袭措手不及的敌人，占领蓝色城镇。紫色的敌人被要塞拦截，无法进入Tarnum的领地，因此不用去理会他。

消灭蓝色敌人之后，Tarnum在战场的东南地带找到红色帐篷，但那里有一个哨所，需要11个皇家狮鹫（Tarnum需要等到第2周才能完成这个任务，除非他在开始的时候部队中就有狮鹫）。将皇家狮鹫交给哨所之后，Tarnum拜访了红色帐篷，然后穿过红色要塞，继续向北行进，在紫色敌人招募到援军之前夺取敌人的城镇。此时Tarnum已经达到第6级，拜访了西北角的预言家茅屋后，他可以得到6点知识力。对于Tarnum这样的骑士来说，6点知识力是非常需要的。另一个预言家茅屋在红色要塞旁边，Tarnum从那里可以得到幸运草，用它来打开第1个地狱城上方的捷径哨所。

Tarnum在战场西北角的野外建筑中招募到7个鬼魂后，将它们交给战场东南角的哨所，接着拜访了紫色帐篷（这里有一个埋伏），然后穿过西北面的紫色哨所（这里有另一个埋伏），杀过要塞，进入地下世界，最后消灭7个大恶魔结束战役。

要注意尽最大可能锻炼另外两个英雄，将他们的等级提到最高，然后让Tarnum和他们拜访各个城堡中的魔法公会，学习各种魔法。另外，在地狱城堡中建造火之序列，可增加英雄的魔法力。

战役二：船夫

The Boatman

剧情概述： 找到禁止魔球，交给船夫，以便通行。本关每个英雄只能升到第12级，Tarnum和另外两个英雄的全部技能、魔法和经验值可带入下一个战役。

初始奖励： 攻击力+1或防御力+1。

攻关指引： 此次战役有一点令人颇感意外的地方，就是紫色的AI是Tarnum的联盟，而这在故事情节中根本没有提到。由于紫色的AI成了Tarnum的联盟，使得本关战役变得非常容易，如果没有这个联盟，战役就会变得非常具有挑战性。此外，如果紫色的AI在Tarnum之前获得圣光之盔（用来组合天使联盟之剑），也就意味着Tarnum将无法带着这个宝物进入下一个战役。

整个战役发生在地下世界，到处是熔岩地带，Tarnum在结束战役之前要完成一些任务，因此不得不来回奔波一阵子。战场上有很多地区需要探索，还有一些埋伏，所以侦察部队一定要小心行动。在地狱城堡中建造城堡之门之后，可以使Tarnum在地狱城堡之间瞬间移动。另外还要建造火之序列，提高英雄的魔法力。拾取到战场上的宝箱后，选择增加经验值，因为战场上有金矿，而且比较容易占领。Tarnum一定要在战场的西南面找到圣光之盔，而且还要在靠近战场中央地带的地方找到混沌之盔，拿到第3个预言家茅屋那里，可以得到5点知识力。

战役开始后，Tarnum发现有很多进攻途径。于是首先占领了当地的矿藏，然后从第1个预言家茅屋（初始城堡东侧第1个）那里得到战争镣铐。得到充足的兵员后，Tarnum继续带领部队蜿蜒向南行进，找到圣光头盔。接下来将50个亵渎者（在战场中央通道附近有一个可以招募亵渎者的野外建筑）招到第2个预言家茅屋（西南角），得到阴阳外套。在第3周，Tarnum率领部队消灭东面的橙色敌人。补充了兵力之后，接着在第4周消灭了北面的绿色敌人。最后将阴阳外套交给紫色敌人城堡上方的哨所守卫，接着拜访红色帐篷，而另一个英雄则可以用战争镣铐在第4个预言家茅屋那里（战场最东侧）换得一个天使后，穿过红色哨所，将天使交给最后一个哨所守卫，然后消灭守卫禁止魔球的敌人，结束战役。敌人的英雄似乎不会使用魔法，因此战斗可以轻松取胜。



战役三：梦魇中的真相

Truth Within Nightmares

剧情概述： Tarnum必须杀死Sandro得到进入下一个战役的钥匙。本关每个英雄只能升到第18级，能力最强

的两个英雄将跟随Tarnum进入下一个战役。另外，审判之剑也可以带入下一个战役。

初始奖励： 攻击力+1或防御力+1。

攻关指引： 本关的战场比较大，Tarnum要探索很多地方，同时还要占领很多野外建筑并收集大量散落的资源，因此战斗不会很快结束。在此次战役中，Tarnum和手下的英雄有很多机会提升到第18级，而且在人类城堡中也可以招募到大天使了。由于战场比较大，Tarnum必须与另外两个英雄同时行动，而且还要雇佣一些其他英雄组成运输线，为Tarnum和另两个主要英雄输送兵员（如果Tarnum学会了回城术的魔法，则事半功倍）。战场上的路径并不复杂，虽然有两个埋伏，但Tarnum和另外两个英雄的魔法能力值很高，即便只带着几个枪兵也可以解决埋伏的敌人。



在最初的两个星期，Tarnum占领了当地的矿藏和野外建筑，从野外建筑中招募了很多部队。此外，Tarnum还拜访了一些知识之石，增加经验值，提升自己的等级。由于周围地带有几个金矿，所以Tarnum没有急于建造首都，而是首先建造生产部队的设施，迅速招募军队。接下来带着部队朝着西北方向前进，拜访了绿色帐篷后，在北面地区的中心地带得到审判之剑（用来组合天使联盟之剑）。然后继续朝东北方行进，消灭紫色的敌人，从战场中心地带来到第2层。与此同时，另外两个英雄率领强大的部队向西前进，消灭了橙色的敌人。

Tarnum在第2层战场上搜索了将近两周的时候，终于找到了Sandro的藏身之处，然后通过传送门出其不意地出现在他面前。虽然Sandro拥有一支规模相当大的部队，但Tarnum的4项属性都在20点左右，根本无人可比，因此比较轻松地消灭了Sandro，取得了战役的胜利。

此外，将恶运沙漏交给战场西北角的预言家茅屋，可以得到5点知识力；将禁止魔球交给第2层入口西侧的预言家茅屋，可以得到150点魔法值；将使者腰带交给初始城堡西侧的预言家茅屋，可以得到10 000点经验值。

战役四：弯曲的通道

Twisted Tunnels

剧情概述： Tarnum必须打败男巫城堡的霸主，以进入下一个战役。同先前一样，本关每个英雄只能升到第20级，Tarnum和其他两个最强英雄的全部技能、魔法和经验值将带入下一个战役。

初始奖励： 魔法力+1或知识力+1。

攻关指引： 本关的战场比较小，但有一些象迷宫。由于3个AI不是同盟，使得这次战役的难度不是很大。不过要注意确保Tarnum得到狮纹金盾（用来组合天使联盟之剑），并拜访大图书馆。

开始选择魔法力，因为Tarnum现在已经有了足够的知识力应付各种战斗。Tarnum将部队集中后，迅速占领中立城镇，接着向北行进，在第3天占领绿色的男巫城堡，然后向西走，消灭了在红色城堡前游荡的绿色英雄。而Tarnum的另外两个英雄则在战场上一边收集资源，一边拾取宝箱。虽然战场上有一些埋伏，但他们能够凭借强大的魔法力，带着几个枪兵就可以消灭敌人。Tarnum在西北角得到狮纹金盾之后，接着拜访了大图书馆，然后再次集结部队，向南行进消灭紫色敌人，最后再向东消灭兰色敌人，结束战役。

战役五：乔木的伏击

Jorm's Ambush

剧情概述： Tarnum必须成功地得到压抑精灵。本关每个英雄只能升到第24级，Tarnum和其他两个最强英雄的全部技能、魔法和经验值将带入下一个战役。



初始奖励： 魔法力+1或知识力+1。

攻关指引： 本次战役对Tarnum的要求是行动迅速（如果Tarnum学会了飞行术就再好不过了）。由于男巫城堡作为Tarnum的同盟出现在战场上，再次使得战役变得比较容易。不过必须确保同盟不会过早地得到压抑精灵而使战役结束，或从自己的鼻子底下偷走天国项链（组合成天使联盟之剑）。

在此次战役中，Tarnum和另外两个英雄不需要集中部队，因为他们单凭魔法就可以消灭遭遇到的任何敌人

和埋伏。即便是一群骨龙或恶魔，也可以使用链式闪电术干掉他们。于是Tarnum指派手下的英雄快速向西南面移动，在紫色敌人开始发展之前消灭他们（也可以不去理睬他们，因为盟军会不断在敌人城镇跟前制造麻烦，使敌人无法对Tarnum造成威胁），然后开始着手完成本次战役的任务。

Tarnum在初始城堡西侧的预言家茅屋用无尽的矿车换取了9 000点经验值，接着在第2层入口处西侧的预言家茅屋用预言卡片换取了25 000金子，然后在第2层西北角的预言家茅屋用死亡之靴换取了13 449金子。接下来在第2层东北角发现蓝色、绿色和红色3个要塞。Tarnum首先在第1层的中心地带拜访了蓝色帐篷，通过兰色要塞，在知识之树那里提升了等级；然后在第2层的西侧拜访了红色帐篷，穿过红色要塞，得到天国项链；最后来到第2层的西南角，将无尽的钱袋交给哨所守卫，拜访了绿色帐篷，通过绿色要塞，得到压抑精灵，结束战役。

此外，在第1层和第2层之间有一个双向传送门，但分别由两个哨所守卫。上层的哨所守卫需要6个魔鬼，而下层的哨所守卫需要9只地狱犬。如果将他们打通，可以使得Tarnum在第1层和第2层之间的穿行更为方便。

战役六：旧伤

Old Wounds

剧情概述： Tarnum必须找到魔眼饰物。本关每个英雄只能升到第28级，Tarnum和其他两个最强英雄的全部技能、魔法和经验值将带入下一个战役。

初始奖励： 市政厅或大本营。

攻关指引： 本关的战场上有很多野外建筑、矿藏、



资源和宝物，而且是一个开放式的战场，到处是错落的通道，追杀敌人比较困难，最好拥有超强的移动力。对于这么复杂的战场，Tarnum不得不将雇佣的英雄数目提高到7人。即便这样，也不用考虑去占领每个矿藏和野外建筑，因为实在是太麻烦了。另外，Tarnum和另外两个主要英雄只从野外建筑招募部队即可，然后一直前进。他们如今非常强大，仅使用魔法就可以消灭比自己部队强大多倍的敌人英雄或野外部队。

战斗开始后，Tarnum迅速在起始地点的东南面找到圣者之鞋（用来组合成天使联盟之剑），然后一路杀向战场东南角，途中消灭各种敌人，夺取中立城镇。战场东南角的城堡中各种设施都已经建设齐全，而且还可以



在这里学习到回城术魔法。不过这里由地狱骑士守卫，而且还有一个需要40个鹰身女妖的任务哨所阻挡，所以要想占领这个城堡还比较麻烦。

在第2层有一个橙色敌人的城镇，但那里只有一个单向传送门，可以通到第1层的中央地带，此外没有其他的通道，所以Tarnum无法达到那里消灭敌人。为了清除橙色敌人的骚扰，Tarnum派一个英雄带领足够多的部队封锁住单向传送门的出口，将不断出现的橙色敌人消灭干净。

战场上有很多帐篷和哨所以及传送门，Tarnum利用它们作为捷径穿越整个战场。另外Tarnum和手下的英雄还拜访了战场上众多的知识之石和知识之树，迅速提升了等级。最后Tarnum在战场中央地带的小岛上找到了魔眼饰物，它由20个大天使和两个任务哨所守卫。两个任务哨所一个需要50 000金子，另一个则需要Tarnum亲自来打开。通过之后，Tarnum将大天使消灭，拿到了魔眼饰物，结束战役。

战役七：女王的命令

The Queen's Command

剧情概述： Tarnum必须打败所有敌人。本关每个英雄只能升到第34级，Tarnum的全部技能、魔法和经验值将带入下一个战役。Tarnum和Allison女王不能战败。

初始奖励： 无尽的钱袋或专家理财术。

攻关指引： 本关的战役又发生在一个比较小的战场上，而且Tarnum多了两个同盟做帮手。可是这两个同盟却经常在狭窄的通道中挡住Tarnum前进的道路，非常令人气愤。战场上还有很多传送门，Tarnum可以利用它们节省自己花在路程上的时间。在这次战役中Tarnum要做的事情非常简单，就是冲过要塞，杀死紫色敌人，然后

拜访红色帐篷，消灭Jorm（橙色敌人）。

战斗开始后，Tarnum要立刻在自己的东侧找到奇迹铠甲，然后与先前得到的其它几件宝物组合成天使联盟之剑（可以使己方部队在每次战斗开始都被施以专家级的祈祷术，并提高英雄的各项属性）。接着Tarnum和其



他英雄分别消灭了当地的野外部队，占领了各种矿藏。两周后，Tarnum率领着强大的部队杀向初始城堡南侧的要塞，消灭守卫在那里的大批敌人（2个大天使、4个枪骑兵、8个和尚、16个十字军战士、32个皇家狮鹫、64个高级弓箭手和128个戟兵）。拜访了紫色帐篷之后，穿过绿色的传送门进入第2层，通过紫色哨所，拜访红色帐篷。接着返回第1层，通过战场东北角的红色守卫，穿过传送门，找到Jorm所在的城堡。最后，Tarnum通过只有自己可以通过的哨所，与Jorm的部队进行决战。虽然Jorm的实力较强，但还是无法与Tarnum抗衡。Tarnum将他干掉后，结束战役。

顺便提一下，穿过初始城堡西侧的第1个传送门可以来到一座山间要塞，有5个大恶魔守卫在这里。将他们消灭之后，占领山间要塞，今后城堡中的所有部队便可以到这里来升级。另外，穿过要塞西侧的传送门，可以得到3件宝物。还有，如果Tarnum可以施展飞行术，就可以飞过要塞，在第4天于紫色敌人还没有开始发展之前将其消灭。此外，第2层的知识之树一定要拜访，这是Tarnum在本关唯一升级的机会。

战役八：决不能与魔鬼打交道

Never Deal With a Demon

剧情概述： Tarnum必须打败Deezelisk和他所有的同盟，以解救Allison女王。

初始奖励： 20个皇家狮鹫或25个弩手。

攻关指引： 本关的战场比较复杂，Tarnum要费尽周折才能找到红色帐篷，然后与最终的敌人决战。同时，敌人也会从不同方向分别对Tarnum的城堡发动攻击，而且最后的战斗非常具有挑战性。

在此次战役中，紫色的AI作为Tarnum的同盟加入战斗，却经常挡住Tarnum前进的道路，而且几乎不与敌人交战。先前跟随Tarnum的两个英雄没有在最后的战役中出现，Tarnum只好重新雇佣两个英雄，他们的主要工作就是为Tarnum运送部队和占领矿藏。本关的关键人物是Mensor，他对Tarnum有很大的帮助。Tarnum在拜访了黑色帐篷之后，可以在初始城堡东北面通道上方的监狱里将他解救出来。Mensor不但是一个各项能力非常高的英雄，而且还带着一支升级后的人类城堡部队。另外，Mensor的等级已经达到了30级，符合通过任务哨所的要求，可以进入战场上建筑设施齐备的中立人类城堡。

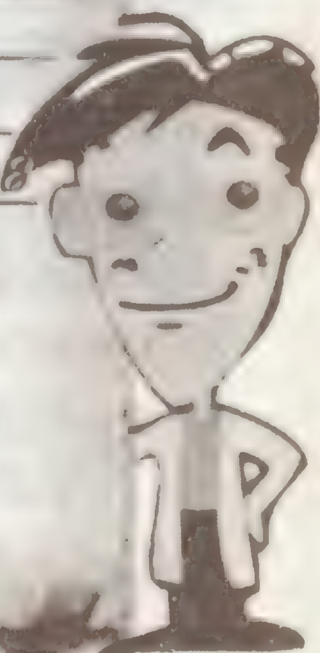
开始时选择皇家狮鹫，因为在这场战斗中，Tarnum部队的主要任务不是主动向敌人发动攻击，而是尽量不与敌人接触，以便争取足够的时间，让Tarnum使用魔法将敌人消灭。Tarnum首先拜访了黑色帐篷，然后通过东侧的黑色哨所，从监狱里将Mensor解救出来。接着穿过初始城堡北侧的传送门，解救出两个30级的英雄。几天之后，Tarnum率领部队消灭了蓝色敌人和绿色敌人。与此同时，Mensor带领部队拜访了战场最南端的绿色帐篷，然后穿过战场东北角的绿色守卫，通过传送门，拜访了红色帐篷。接下来，Mensor分别穿过战场西北角和东面的红色要塞，占领了一座建筑设施齐备的人类城堡，并消灭了粉色的敌人。

最后，Tarnum在城堡中招募了一批大天使，穿过战场中央地带的地下世界入口，与Deezelisk进行最终决战。这个家伙竟然身着诅咒之铠（诅咒之铠可以对敌方部队施以专家级的减速术、诅咒术、虚弱术和降低幸运术，以降低敌人的整体战斗力），各项属性也非常高，手下率领着大恶魔、火怪君主、地穴领主等高级部队，非常难对付。Tarnum凭借着自己强大的魔法力，召唤出众多的元素精灵，与Deezelisk进行了殊死搏斗，最终将他消灭，完成了自己的使命。

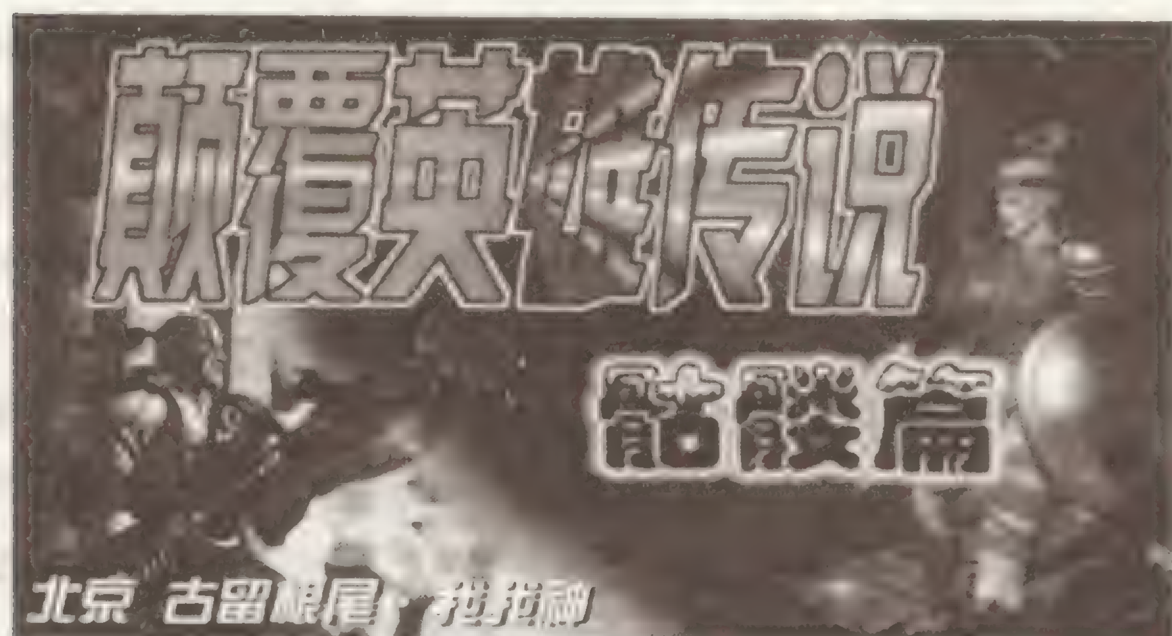
总评 95

制作	New World Computing	类型	策略
发行	3DO	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐







这可能是个千奇百怪的世界，但是和所有大陆的基本准则一样，人们必须在乱世中生存。——Boneibosh

在我很小的时候，我就向往有一天能够手持锋利的宝剑，挎着坚不可摧的盾牌，驾驭脾性暴烈的骏马驰骋在山谷、草原和森林中。在战场上奋勇杀敌、手刃仇人，为了荣誉和正义无视飞蝗般的箭石，犹如神助般出入敌营——这是我的梦想，成为一名真正的、受人尊敬和爱戴的骑士，荣耀的战士。

可惜，我却变成了一名数学家，一名舌辩家：一个拿着毫无意义的小木棍探讨是一石鱼还是一石麦穗重的长舌妇。这对我的打击非常大，于是为了能够成为一名真正的战士，我不惜放弃了自己的躯体和灵魂，希望在一种超凡脱俗的境界中得到永生。

必须恭喜我，因为我毕竟成功了！虽然目前我和骑士这一职业相距甚远，但毕竟还是有所关联的。这并不是没有可能，作为能在第一时间看到宝剑挥舞的我，总有一天能够进行他们所说的“转职”，到时候……

“得了吧，你！”老前辈Soego打断了我的冥想。真是见鬼——或者应该说，真是见人！有的时候我真是不习惯能够互相通灵这一点。毕竟我刚来这里不久，而这个干瘦得只剩下一副骨架的老头，就是带我到这个地下迷宫来的引路人。

“难道你就不是一副骨架吗？”这个两眼空洞、牙齿整齐的家伙反问道，“得了吧！放明白点，咱们都是骷髅。没有错，这一行的确和你所梦想的职业非常相近，而且你也没有说谎——哪一次那些刀子劈下来的时候，不是咱们这些可怜的骨头架子扛着？现实点吧！小伙子，来看看这句话应该怎么解释……”

什么，我没有说吗？噢，或许吧！你瞧，我是一具骷髅，真正的骨头。不象那些被铁钉、胶水什么的粘在一起的医学教具；我们是个性十足的死灵，丝毫不受自然法则关于生死存亡的约束。并且我们窈窕有致，瘦得有型有款，任何一位来自阿拉伯的肚皮舞姑娘都没有我们这么苗条，还有就是……

“你有完没完？”老头子可火了，他那捧着破烂书本的双手“嘎嘎”作响，说明如果不是理智压抑住了怒火，第一和第二指节就要向我的脑门儿激射而出了，“快给我过来！你这自恋症患者！”

没有办法，当你父亲内分泌失调的时候还在看《麦克白》，你就会知道Soego为什么会是这么火爆的脾气了——事实上，他（请允许我用“他”而不是“它”以示对这位先生的尊重）还是十分理性的，但是要记住这条无论在人间还是地狱都通用的法则：千万不要在更年期看莎士比亚。

所以我没有违逆这位柱着拐杖的老先生的意思——或许我们是骷髅，但是毕竟我们本质上好歹还是骨头，有人规定骷髅不许得风湿性关节炎吗？

“当然这是一句名言。”我翻译道，“有些文学家将其译作‘生存和死亡，这是个问题。’可是对我们来说这根本就不是问题，所以必须把实际情况联系起来。对于我们的头，他可能会认为这句话指的是我们这些炮灰‘好不好使’；而对于那些饥不择食的食尸鬼，这句话更倾向于在说他们面对着一具没什么嚼头的尸体——也就是面对我们时的抉择：‘吃或不吃，这是个问题！’自然对于其他的情况……”

翻译威廉的近作和读他的诗一样，都意义不大。所以当Soego正忙着一边听一边用刀子在自己的骨盆上铭刻下这些论调以铭记在“心”的时候，我终于抽出时间来思考最近所发生的一切。

即使是作为一个骷髅，也要有骷髅的专业精神——Boneibosh如是说。可我们的确是兢兢业业地守护着The Crypt这个犹如牢笼般的城堡的。在这里道路错综复杂，羊肠小道和满是机关的死胡同比比皆是。如果没有象Soego这样经验丰富、成熟稳重的引路人来指引，根本就没有人能够从这里出去，或者是从外面进来。

但是有一点非常奇怪：我们这里虽然昏暗，可也算是条件不错了，有吃有住的——当然这只是一个形容词罢了，别真以为我们象那些食尸鬼一样什么东西都往肋骨里塞，那样做一点意义都没有。可是近几天来我们的兄弟常常莫名其妙地失踪，这是不争的事实，也是Boneibosh大发雷霆的原因之一。这个地方没有多少现金储备，所以我推测那些失踪的骷髅卷款潜逃到外面失落的Tristram中去做生意的可能性不大——要知道那里的装备买卖、药水交易和物资补给都被Charsi、Akara垄断了，反托拉斯法在那里一点作用也没有。而且他们无需如此，尽管食尸鬼常向我们借肋骨使。而人为失踪的可能也微乎其微：谁会偷走一堆碳酸钙呢？或者他们是自然消亡的？不，我从来没有见过这种情况。蝼蚁尚且偷生……当然这句话用在这里并不是很好，但至少说明作为洁白光滑的骷髅，在地上散成一堆大腿骨和小腿骨是完全没有必要的，至少看起来也不那么光彩。

案发现场要走100遍。这是我的名言，但是谁又会把一具骷髅的话当回事？我走访了近50个失踪地点，所

问的问题几乎都可以编辑成一本《骷髅失踪的日子》作为小说出售了。然而长期的诉讼生涯和为人打官司的习惯使得我常常问出人们称之为“律师”的家伙们才问得出的问题：

“失踪的是你的兄弟还是你？”

“据说当事人失踪的时候是凌晨3：20，当时是什么时间？”

“你说当时你睡着了，那么你看到了些什么？”

“你弟弟的性别？”

我的手头有一架放大镜、一叠厚厚的失踪人员名单、一瓶用来采集指纹的化学粉末和一把刷子，就是少了个凑趣的华生，而调查的结果却一无所获。这个时候，从迷宫入口的骷髅那里传来了这样的感应信息：

“有人来了！”

谁都知道这是英雄入侵了。自从Diablo开始运作一个名为“村民——英雄——迷宫”的商业企划以来，他的生意越做越大。现在Mephisto和Baal成了这个公司的执行董事和副总裁，这兄弟三人打算利用金币和从村民那里购置来的装备引诱英雄到地下城来探险观光，并许诺不收门票；然后一旦这些蠢货进入了我们的管辖范围，所有的骷髅和怪物将会以侵入私人领地为由，根据地下城治安管理条例进行相应的处罚：褫夺他们在这里穿戴任何装备的权利并依例予以一定数量的罚款。这样一来地下城不但有了丰厚的建设资金来源，而且食尸鬼也有了固定的口粮，多好啊！一旦这些可怜的家伙提出诉讼，我们就可以说，保证游客权益、人身及财产安全的证明——门票既然无法出示，那么地下城投资有限公司将有理由对此持保留意见并不予追究其刑事责任。

而至于那些村民，Diablo则承诺将收入的14%作为回扣反馈到村子里，并且免收他们的保护费。双方很快达成了一致，于是这个商业集团就这么运作起来了。

但是有一点却出乎畅饮鸡尾酒以示庆贺的Diablo兄弟的预料。这些英雄在砍杀中渐渐地掌握了某种技巧：那就是他们将我们的人从地下城以一种不知名的方式传送了出去，并且强迫他们作为手下而为英雄们工作。这种不知名的方法就是从各种尸体中召唤不死的亡灵，从而使骷髅能够在魔法的操控下运动起来。这一点在那个脸色苍白、皮肤粗糙的高个子男人杀死了一只食尸鬼并成功地召唤出了一个骷髅时，更加显得证据确凿。

很显然，如果让他这样无法无天地干下去，那么双方的实力对比将很快被打破。英雄所关心的是，他们是否能从横斩、纵劈、斜砍以及突刺中得到那种所谓经验值的东西。有了这种类似于法力值的玩意儿，他们就能变得象牛一样强壮并且能够穿上那些原本不能装备的盔甲。但老实说，我看不出这些洋皮铁桶一样的东西到底能够起到什么作用，只要一票被食尸鬼偷了脑袋而发飙的骷髅就能把这种盔甲变成它进熔炉前的样子，而且这些难看的玩意一准儿不是范思哲设计的。不过有一点可以肯定，那些所谓的英雄完全不理会怪物的感受，杀掉这样一些亡灵不会在他们的心灵上产生任何内疚感。可就算是骷髅，也有自己的生活方式。没错，我们是一些早应该死去的行尸走肉，但我们作为地下城的居民，都是一些安分守己的好骷髅。连白人都不歧视黑人了，我们为什么要受这种待遇？

所以作为一名有责任感，上进好强的热血……哦，不是，是热“髓”骷髅，即使是手无缚鸡之力的数学家，我也要尽自己的一份责任。事实上，在战斗中虽然只有我的手上没有锤子和刀子，但是我的地位却至关重要。这一点在那个自称为Zelda的巫师和我们的一位勇敢的小姐发生争执时（当然骷髅也有性别之分，我们生前毕竟都还是人，请不要有性别歧视，现在可是新时代了），体现得尤为明显。

“好吧！这一剑的攻击力的确是11，可是我的盔甲防御却是13”，那个男人垂着宝剑大声地说道，“所以我所受到的伤害是2！是2！”

“也许你受到的伤害是2，可是如果你再对女士没有礼貌，这位小姐在心灵上就会受到伤害。”我一边说着一边走了过去，看了看小姐手中的剑。上面写着：3d4。好吧！我将公正地评判这场战斗。“把骰子给我看看。”我说道。

3个四面骰上的数字分别是4、4、3。老实说，能够掷出这样的骰子来已经很不错了。“那么，现在我要检查你的盔甲。”我对那个男人说道。

盔甲上面清清楚楚地刻着防御13，剩余8 of 14。

我糊涂了。我是说，我是一个真正的数学家，作为裁判再好不过了，而且我也很称职。但是我看不出这其中有什么问题，然而问题却是存在的。因为那个巫师气急败坏地大喊着“应该是2!.”并且把拇指和食指蜷起来，伸出其他几个手指在我们面前拼命地摇晃。

得了！我还能有什么话说？一个对AD&D规则了如指掌的家伙居然不会算数，他能够活到现在也真是个奇迹了。我必须教教他。于是我掰开他和拇指搭在一起的食指，那样就有两个（这才是真正的两个呢）手指在空中摇晃。

“不”，他好象并不满意我的判决，又把食指给蜷了回去，“是2！”他说。

“得了吧！别蒙人了！”我粗鲁地把那根食指掰开。“难道你没学过数学吗？这才是2呢！笨蛋！”“不，是2。”好吧，既然你执意要让2变成1，那么我就要你的食指变成食尸鬼餐盘里的胡萝卜。我也不再说什么——他的手指几乎要给我掰断了。最后这个蠢货的手指不得不保持着我想要它保持的姿势。他似乎也明白



了我在这件事上的决心和毅力：没有人可以侮辱数学！他好象恍然大悟，但是又愤愤不平："我明白了！就这么会儿，利息就涨上去了！"说着他狠狠地掏出了一个瓶子，"咕嘟咕嘟"地猛喝里面红兮兮的玩意儿。

"等我一下！"说完他一溜烟儿地跑了。

真可恶！我终于明白这是怎么回事了。那个家伙居然在我没有把伤害点数给他加上去之前就开始使用补血瓶了。临阵脱逃的英雄——呸！这种人居然也能算英雄——我见过不少可也没有见过这么卑鄙的。然而他似乎并不想跑远的样子，在这个蠢货跑进一间石室里并把门紧紧关上之后，所有的骷髅——包括我们的"人"和他的两个——议论纷纷。

"他在干什么？"有人听见里面有水声，"那里一定有个生命喷泉！"

"别傻了！这里没有装这种设施！你难道不记得这是可选件吗？我们有钱来装这种奢侈品吗？"

"怎么，你们用不着这玩意？"说话的是巫师的骷髅。

"兄弟，"另一个家伙带着可怜的神情揽住了这个一无所知的小伙子的肩头，"你可真是跟错人了！难道连这你都不知道？他们特别喜欢喝我们喷泉里的水！"

"而我们用它来洗澡！"另一个声音兴奋地说。

房间里传来一阵阵呕吐的声音。

你看过整一打露着全部32颗牙齿，好象在傻笑一样的骷髅，用空洞无物的眼眶面面相觑的样子吗？现在就是这种情况——能把Andariel吓出尿来。可是那个巫师却在这24只黑洞洞的眼眶凝视下从房间里若无其事地走出来，而且一点反应也没有。

大家就这样不知所以然地对视了足足5分钟。一只乌鸦以为没有人，飞了进来，给吓得扑啦啦乱拍翅膀，差点没在墙上撞死。最后还是那个巫师受不了大家的密切关注，恼羞成怒地大喊道：

"好啦！你们这里总不至于连厕所都不让别人上吧！"

"噢——"好象恍然大悟的样子。其实大家可能是因为死了太长时间了，每个人——骷髅其实都不知道这个白痴说的到底是什么意思。

但是接下来的事情却发生得很突然。巫师在刹那间好象做出了某种决定，一把勒住我的脖子，卡得我的颈椎"嘎嘎"直响。

"好了！退后！没有了裁判，我想你们谁都不能伤害我了吧！"他得意地喊道。

真卑鄙！我为以前还想当象他这样的骑士而感到耻辱。没有了裁判在他的盔甲上记录伤害点数，这场仗自然就是无耻的人类稳赢了。就在这个家伙自鸣得意的时候，老Soego突然举着一只从食尸鬼那里抢来的空海螺壳出现了。

"放下你的武器，你已经被包围了！"

"见鬼！"他诅咒道。

"这儿鬼多着呢。好吧，放开人质。"

"得了吧！你们谁都不能杀死我……"

"扑哧！"一支利箭穿透了巫师的心脏，鲜血沿着箭杆迫不及待地往外喷着。兄弟，或许你是没法死，但还是会痛的。

"对不起！"老Soego的声音因为透过海螺壳，所以特别洪亮。也许那个英雄的表情非常诧异和不忿，这也难怪，谁胸口平白无故地插上一支箭都不会好过的。"我们的弓箭手头一次应付绑架事件，他们很兴奋。但是我不想再有人受伤了！"

"可是我已经受伤了！"伤员怒吼道。"如果再有人射箭，我就砍死他！"

"我们不想让其他人再受伤！"老Soego对身边一个助理骷髅说："通知狙击箭手准备。"噢，天哪，他忘了离开那该死的海螺壳！

"我已经听见了！"暴跳如雷的巫师有点开始抓狂了，"我要一大笔钱，还要一副坚固的盔甲！还有……"

"还有一支笔。"我小声地提醒他。

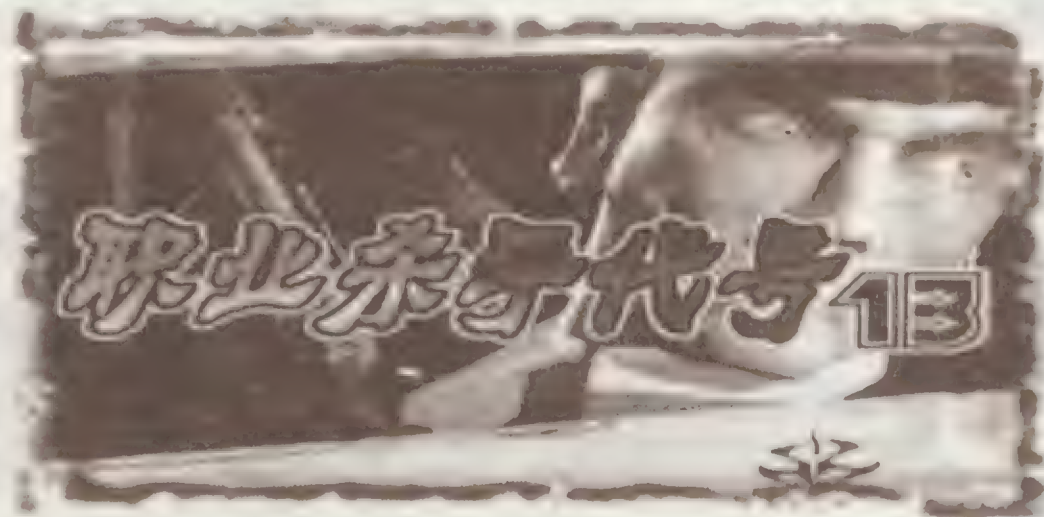
"还有一支笔！"这个蠢货想也没有想就说出口了。"我要笔干什么？"

"可是我要！"地下城要说有什么好处的话，那就是工作效率非常之高，以至于我在他的盔甲上写下攻击判定时，他还没有发觉。这个胆敢向地下城最优秀的裁判挑战的笨蛋，在一声惨叫之后，直挺挺地倒了下去。

"好啊！""万岁！""Yeah！"迷宫里响起一阵欢呼声。

自那以后，我就兢兢业业地当上了一个正式的优秀骷髅，再也不去想什么骑士和马了。当然，这里时不时地还是会有英雄的侵袭，但那又有什么呢？我有了一份裁判的工作；一个属于自己的浴室，里面装着漂亮的生命喷泉；一位在危难时刻我勇于救助的骷髅女友，也就是她射出的那致命的一箭——尽管她总是提醒我，那是4而不是2——但是谁又在乎自己的女朋友不会算术呢？

下期游戏剧场将给您带来《职业杀手代号13》。



补丁铺

万圣节前后，游戏界真的是热闹非凡，于是我们的补丁铺也迎来了更多的补丁大套餐。记得最早玩游戏的时候，我们最常用来修改游戏的工具只是GT、GB4、FPE等等，有不少玩家苦于修改技巧不足或修改器的兼容性问题，无法实现满意的修改效果，而现在却几乎每个游戏都有了相应的修改程序，改起来简单、直观、有效。当我们使用这些修改器补丁的时候，首先应该感谢那些编织补丁的软件高手们，是他们的无私奉献方便了玩家。接下来嘛，便是要好好享受下面这些丰盛的补丁大套餐啦。

◆ 游侠创作室：ALI

一、《无人永生》补丁大套餐

NO ONE LIVE FOREVER

WIN2000运行补丁

这款Fox Interactive和Monolith为我们带来的新游戏《无人永生》，是一个地地道道的间谍游戏，充分展现了间谍生涯的惊险刺激和间谍战争的血腥残酷。而游戏据说就是下一部007电影的内容，加上出色的3D表现，让所有玩家都觉得很满意。不过好象Monolith又犯了老错误——不支持WIN2000，于是就有了这款WIN2000运行补丁。

使用方法：直接将子目录\NOLFW2K下的执行文件NOLF.EXE复制到游戏目录下，便可以在WIN2000下运行游戏了，同时也不影响在WIN98或WIN95下运行。

完全关卡显示器

游戏虽好，但操作难度非常大，很多精彩的过场动画都只能通过艰苦的战斗“打”出来。有了这个关卡显示器就可以进入任意一关开始游戏，最重要的是可以直接观赏那些精彩的游戏动画了。

使用方法：将子目录\NOLFA下的所有文件复制到游戏的\SAVE目录下，再进入游戏就可以选择每一关的存档去看精彩动画了。

二、赛场风云之赛道补丁大套餐

如今赛车竞速类游戏特别多，这些游戏似乎都遵循一条不成文的规矩——不允许玩家一开始就享用所有赛道，大多数赛道都需要在玩家取得一定成绩后才会一条一条地慢慢开放出来，有的赛道开放条件甚至达到了非常苛刻的程度。于是几乎所有竞速游戏都有了相应的赛道显示器，在这里ALI为大家收集了几个近期竞速类游戏的赛道显示器。

《职业滑板高手Ⅱ》赛道修改器

Tony Hawk Pro Skater Ⅱ

《职业滑板高手》系列最早是在PS平台上的游戏，移植到PC上后更是拥有了一大群追随者。游戏中的赛道很难，不过好在有了这个修改器，就可以开启所有赛道。

使用方法：将子目录\TH2CHT下的文件TONYCHT.EXE复制到游戏目录下，运行即可。

《雪域骑士》赛道显示器

Soul Ride

这是一个引人入胜的滑雪游戏，你可以由此想象一下那些景色迷人的滑雪胜地（去不了，只能想象）。因为游戏中的场景完全依赖全球卫星系统提供的数据资料加以绘制，所以数千平方英里的滑雪场地会使你深深地沉浸其中。最特别的是游戏中的滑雪路线是非线性的开放式地图，你可以向任意方向滑去。因此在这个游戏中赛道显示器就显得更为吸引人了。

使用方法：将子目录\SRALL下的所有的文件复制到游戏目录下，再进入游戏就可以选择任意一个赛道玩了。

《滚轴滑板Ⅱ》关卡显示器

Board and Blades Ⅱ

这个游戏的一代曾经创下了销售冠军，这个二代则类似于《职业滑板高手Ⅱ》，但又不尽相同，不过相同之处便是在操作上同样很难。使用这个关卡显示

器后就可以轻易进入任何一关了。

使用方法：将子目录\BAB2ALL下的文件SKATER3.DAT复制到游戏目录下，在游戏中使用JOSHEP CHEN，就可以选择任意一个赛道玩了。

《疯狂越野赛车》车型赛道显示器

Insane

这个游戏提供了20多款各式各样的赛车。小到沙丘汽车，大到军用装甲车，甚至怪物般的八轮车也可以让你驾驶。至于比赛场地，30个够了吗？沙漠、山区、希腊、中国以至月球，全都是大家的战场！仍不满足的话，就努力参加冠军赛，赢取新的车辆和场地。不过还有另外一个方法去得到，那就是用这个全部车型、赛道显示器了。

使用方法：将子目录\INSANEALL下的文件PLAYER00.CHP复制到游戏目录下，在游戏中读取CLASS记录即可。

《高难度飞车》赛道显示器

Hot Wheels Slot Car Racing

《高难度飞车》自然需要玩家具备专业级高超的驾驶技巧。因为赛道非常狭窄，并且遍布障碍物，玩家必须小心谨慎地控制排档、进行跳跃，运用智慧通过8条赛道的考验，才能获得奖杯。这个赛道补丁可以为玩家开启这全部8条赛道。

使用方法：将子目录\HOTCAR下的文件UNLOCK.EXE复制到游戏目录下，运行即可。

三、《足球2001》补丁大套餐

FIFA2001

官方升级补丁

EA在游戏上市仅仅一周后，就推出了这个build 135版本，升级修正的方面很多，简单地说就是在几个联机模式中改正了很多BUG。

使用方法：将子目录\FIFA135下的所有文件复制到游戏目录中，覆盖原来的文件就可以了。

球场更新补丁

这是著名的温布利球场的更新补丁。

使用方法：将子目录\FIFA21W下的文件复制到游戏目录下的\DATA\ENVIRO下即可。

冠军杯赛画面补丁

这是依照冠军杯赛而设计的最新球场广告、体育场馆及电视台标等相关画面。

使用方法：将子目录\FIFA21C下的文件复制到游戏目录下的\DATA\ENVIRO下即可。

球员资料升级补丁

这两个补丁更新了各国球员的资料，并对球员的相貌进行了修正。

使用方法：将子目录\FIFA21UP\FIFA21I或\FIFA21UP\FIFA21F下的文件复制到游戏目录下的\USER下即可。

四、精美的补丁小甜点

《三角洲特种部队——大地勇士》升级档

Delta Force: Land Warrior

这款首次在《三角洲》系列中使用3D加速的最新续作，三角洲爱好者们期待已久了。不过游戏的匆忙上市确实也给玩家们带来了很多麻烦——不支持登录官方服务器，不支持自建服务器，直接联机时错误频繁等等。于是NovaLogic就为这个上市才几天的游戏连续出了3个升级补丁，几乎都是在游戏的联机模式上改正BUG的功能，在此就不一一详述了。要注意的是，最稳妥的升级方案就是按照版本号逐次升级，最好不要跳跃升级。

使用方法：将子目录\DF3UP下的各版本升级程序df3upd8.exe复制到游戏目录并执行，即可完成升级。

《冰球2001》比分修改器

NHL 2001

这是EA SPORTS今年的重头戏之一，在美国是相当受欢迎的。不过在国内因为这项运动还不是很普及，所以我们就不太熟悉了，但不要紧，只要有了这个比分修改器，不熟悉也能赢得比赛。

使用方法：首先运行游戏，然后用TAB+ALT切换到WINDOWS桌面。运行子目录\NHL2001T下的执行文件NHL2001TR.EXE，再切换回游戏中，按F1给自己的队加一分，按F2是给对方的队加一分（这个键好象用不上吧，呵呵）。

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net/pine/
本期补丁均收录在《水晶宝合》2001年第1期中

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

北欧神话

Rune

1.跳关方法：

打开游戏安装目录下的user.ini文件进行编辑：

找到"G="和"T="，把它们分别改为：

G=God

T=CheatPlease

然后进入游戏使用T和G便可以跳关了

2.按下~开启控制台，输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

CHEATPLEASE：开启秘技模式

GOD：无敌

GHOST：可穿越墙壁

FLY：飞行模式

WALK：GHOST/飞行模式关闭

SUMMON [道具名称]：取得道具(见道具名称)

OPEN [地图名称]：跳至关卡(见地图名称)

SWITCHCOOPLEVEL[地图名称]：跳至关卡并已取得道具

BEHINDVIEW 0：第一人称视点

PLAYERSONLY：所有NPC动作暂停

KILLPAWNS：消灭所有敌人

TOGGLEFULLSCREEN：全屏幕开/关

PREFERENCES：更多选项

道具名称（"="前面为输入的字符串，后面为所得到的装备）

VikingShortSword=DwarfBattleShield

VikingBroadSword=RuneOfPower

VikingShield=RuneOfPowerRefill

VikingShieldCross=RuneOfHealth

GoblinAxe=RuneOfStrength

GoblinShield=MagicShield

DwarfBattleSword=DarkShield

DwarfBattleAxe=RustyMace

DwarfBattleHammer=RomanSword

DwarfWorkSword=SigurdAxe

DwarfWorkHammer=Torch

地图名称（"="前面为输入的字符串，后面为所跳到的关卡）

intro=thormap5b

ragnarvillage=thormap6loki

ragnarvillage2=mountain1

sailingship=mountain2

sinkingship=dwarftrans

sinkingship2=dwarf1wwheel

deepunder1odin=dwarfmap2

deepunder1odinbv=dwarfmap3a

deepunder3=dwarfmap3b

deepunder4=dwarfmap5a

hel1=dwarfmap5b

hel1a=dwarfmap6darkdwarf

hel1a2=loki1

hel1b=loki1a

hell2end=lokimaze

hel3a=loki2

hel3b=loki3a

hellift=loki3b

goblin1=villageruin

goblin2=asgard(end movie)

trialpit=thormap4a

beetlefly=thormap4b

thorapproach=thormap5a

thor1=thormap3

星际迷航深度空间九——坠落

Star Trek DS9: The Fallen

在游戏中按下TAB键后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

set plyr.ds9_siskoeva health 9999或set plyr.ds9_sisko health 9999：获得生命。生命值根据你的等级决定，并没有最大上限

set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000或set plyr.ds9_sisko jumpz 1000：增大跳跃的高度。效果和你选择的人物有关，如果你选择Kira或Worf，就要在上面的命令行中把sisko换成kira或worf。

savegame：可以不用返回主菜单直接存盘。

exit：可以不用返回主菜单直接跳回Windows。

修改游戏安装目录下的systemds9.ini文件，找到LocalMap=title.dsm一行，用下面的一个字符串替换title.dsm。修改后存盘，重新开始游戏，会自动读取

新的地图，直接从新的关卡开始游戏。

M01_KiraL1A.dsm；M01_KiraL2.dsm；

M01_KiraL1B.dsm；M01_SiskoL1B.dsm；

M01_SiskoL1A.dsm；M01_WorfL1.dsm；

M03_KiraL2.dsm；M03_KiraL1B.dsm；

M03_KiraL1A.dsm；M03_SiskoL2.dsm；

M03_SiskoL1A.dsm；M03_SiskoL1B.dsm；

M03_WorfL2.dsm；M03_WorfL1.dsm；

M04_KiraL1.dsm；M04_SiskoL1.dsm；

M04_WorfL1b.dsm；M04_WorfL1a.dsm；

M05_KiraL1.dsm；M05_SiskoL1b.dsm；

M05_SiskoL2.dsm；M05_Siskol1a.dsm；

M05_WorfL1.dsm；M05_WorfL2.dsm；

M06_SiskoL1B.dsm；M06_SiskoL1A.dsm；

M06_SiskoL1C.dsm；M06_WorfL1B.dsm；

M06_WorfL1A.dsm；M06_WorfL1C.dsm；

M07_KiraL2.dsm；M07_KiraL1.dsm；

M07_SiskoL1A.dsm；M07_SiskoL3A.dsm；

M07_SiskoL1B.dsm；M07_SiskoL2.dsm；

M07_SiskoL3B.dsm；M07_WorfL3.dsm；

M07_WorfL2B.dsm；M07_WorfL2A.dsm；

M07_WorfL1.dsm；M10_KiraL2.dsm；

M10_KiraL1B.dsm；M10_SiskoL2.dsm；

M10_SiskoL1B.dsm；M10_SiskoL1A.dsm；

M10_WorfL2.dsm；M10_WorfL1B.dsm；

M10_WorfL1A.dsm；M11_KiraL1.dsm；

M11_SiskoL1a.dsm；M11_SiskoL1b.dsm；

M11_WorfL1.dsm；TrainingRoom.dsm；

Entry.dsm；DS9_Ops.dsm；

DS9_Promenade.dsm。

以下是用游戏引擎录制的游戏片段。

CM01a_SW.dsm；CM01b_SW.dsm；

CM04_Lab.dsm；CM05_Kira.dsm；

CM06_SW_Capture.dsm；CM10_KiraL1A.dsm；

CM10_SWK_L3.dsm；CM11B_SWK.dsm；

CM11_LabRitual.dsm；CM_ArdPrison.dsm；

CM_Defiant.dsm；CM_Endcredits.dsm；

CM_GlobalSpace.dsm；CM_SpaceStation.dsm；

CM_Worf_Endgame.dsm；

GCM11end_WraithObk.dsm。

轴心

Axis

在游戏中按下~键开启控制台，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

god：无敌模式

weapons：获得所有武器

healthr：恢复生命

ammo：获得弹药

枪手——代号47

Hitman: Codename47

在游戏中按~键进入控制台，输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

god 1：无敌模式

infammo：弹药无限

giveall：得到所有物品

invisible 1：隐形

如果~键不起作用，则需要对游戏目录下的hitman.ini文件进行编辑，在其底部添加：enableconsole 1以开启控制台

枪手历代记

Gunman Chronicles

在游戏快捷方式中加入命令参数：-dev -console -game rewolf（如：c:gunmangunman.exe -dev -console -game rewolf），进入游戏按下~键，输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

/god：上帝模式

/noclip：无穿墙模式

/map X：跳关到地图X

飚风战警

WILD WILD WEST

在游戏中输入字符串Kill them All可得到所有武器。

哥萨克——欧洲战争

Cossacks: European Wars

在游戏中，按下回车键后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

supervizor：战争迷雾（开/关）

money：获得资源

izmena：开关控制（数字键1-9）

multitvar：按P键访问所有单位

www：激活supervizor、multitvar和izmena

E-MAIL：tianjiao@163.net

web：http://www.tianjiao.net



太好了，这太好了……阿飞捧着老编的手，不依不舍，热泪盈眶，满口不知所云，言不由衷。

真惨，实在太惨了——从明年开始，聊天室将增加1页！不想我死的朋友赶快来加入我们的聊天吧！

thegame

老编和小编：

你们好！在这里我想提出关于第二十一期《大众软件》的一个问题。事情是这样的，某天我本来去买《大众软件》，跑到书报摊一看，我就傻了眼。“这本是《大众软件》吗？”

经过我的仔细审查，的确是第二十一期《大众软件》。但是……你们不觉得这期的封面有点不妥吗？看了封面后！我都不敢买回家了。如果买回家，以后我甭想再买书了。（老妈一定唠叨没完，老爸的反应……就难以预测了）所以，还是请注意一下。

ppun

reader，您好！

我是你们的老读者，我感觉你们2000年第21期的《大众软件》杂志的封面做得太好了，我们班上的同学看到这期封面后，一哄而至书店，把书店的《大众软件》买了个精光。我也希望你们以后的封面都多一份性感，这是卖书要诀啊！

（这这……你们到底想要我们怎么样啊？）

黑龙江 向宇

我是耗子，快乐的耗子，正值花季的耗子！

还记得公元前200多年，有位“力拔山兮气盖世”在李清照笔下“生为人杰，死为鬼雄”的人物吗？……别误会，我只是字音与他相同，其它方面可是一点都不一样的。也不知当时谁给我取的名字，如此震天动地的大名，竟然戴到一位淑女的头上，唉（无可奈何状）！以前我只热衷于漫画，不知当时为何会一眼盯上大软，而后又迷上了大软。我只会玩游戏，第一次接触PC游戏是初一（97年）。那时，听姐姐介绍《仙剑奇侠传》那凄美的剧情，真的好感人。我比较喜欢角色扮演的游戏，像《轩辕剑》系列、《绝代双骄》系列。我最喜欢的是FF8，简直太漂亮了。

这是我生平第一次写这么多字的信，以往写周记我都头疼，太令人惊叹了！

（阿飞心领神会：理会得，理会得，真是不容易，确实是令人惊叹呀！照登，照登好了。）

湖南 李元成

原来我用FPE2000修改游戏，发觉它搜索太慢或不稳定死机。后来听说金山游侠不错，借了一套，果然名不虚传，有大侠风范：不仅健步如飞（搜索快），且诚实可靠（运行稳定）、平易近人（易操作），还能独家修改大航海外传等知名游戏。更重要的是它为一款国产软件，真乃我们菜鸟的一大福音啊！不过其它功能如抓图功能还不如FPE2000，但我还是希望它能在软件排行榜上超过FPE2000，为我们国产软件争夺另一份生存空间。

（愿望是好的，今年估计是不用妄想了。不过看看本期排名，一个第6，一个第8，差距也不是很大，让我们在新的一年里共同努力吧！）

“红眼病患者”Fortress：小编的“性别歧视”

我统计了一下《大众软件》今年前半年(1-15)产生的5个特等奖，发现获奖者中除一人性别不明外，有3位女性。这已明显偏离了“大软”读者群的性别比例。如果不是小编的手对女性读者的选票特别有磁性的话（异性相吸原理？），那小编们就别有用心了。我估计比较“官方”的理由是：提高电脑在女性中的普及率。看来下次我要以MM的身份投票了，中奖率一定会直线上升-P,建议将此文刊于“秘计屋”。xixi……

（消息太旧！现在我们女小编可是越来越多，难道你不知道第五届大众软件奖的大奖得主是位大学男生？兄弟，风向已经变了呀，嘿嘿……）

晶合实验室　阿飞



本期幸运读者

陕西	林　霖	北京	张子谦
河南	李刘轶	浙江	李上表
辽宁	魏泽龙	广西	张国龙
湖南	蔡智超	重庆	王　勇
山东	王　振	北京	杨云柯

以上读者将获得由**江民公司**提供的最新版KV3000软件一套。



周末，傍晚6:30分，已经下班一个小时了。

刚写完第1000份检查的Walker站起身，最后满意地看看自己劲峭挺拔的签名，仰天伸个懒腰："哈哈！从此万事大吉，老编再也没法找我的茬儿了。"

嗯，该休息休息，打打牌了。才哥是铁定在位子上的"总留守"，且不用管他。Lrosa最近遇到克星，被一个老是唱着"你是猪，你是可爱的小猪猪"的MM给晕得逃到26号基地去造硬件加工场了，倒需要事先联络结盟。还得找一个，嗯，不找阿飞，这家伙似乎比我还热心，最近老是跟在屁股后面用一些"我这没5张高花怎么叫啊？""我8点牌9张方片是不是可以阻击到4阶上去啊？"之类无聊透顶的问题，心里纵能淡静如水，可毕竟还需要左耳进去的被动投资，受不了。

联络好Lrosa和才哥，里屋摆好桌椅板凳，再游目四顾，掐指细算，想起附近却无人可用，蓝星正在隔壁跟人联机PK，辰烽孝父母爱妻子，早就回家去了。唉！当世无英雄，就再成全阿飞那竖子一次吧。

下意识地用手指堵堵左边的耳朵，Walker出门去找阿飞。刚拉开门，外面闯进一条莽汉，"咕咚"一声，正投进Walker的怀抱。如不是Walker大人身强体壮马步稳，差点就被撞倒在地。

"搞什么鬼？"那人揉揉脑袋，嚷嚷道。

"咦哟嗨，你还有理了！"Walker定睛一看，顿时乐了，也顾不得一口气憋在胸口，一把拽着对方回到里屋："正要找你，三缺一，就等你了。"

Lrosa刚从26号基地撤将过来，正和才哥讨论应该采用自然叫牌还是精确制度，见Walker拖了此人进来，奇怪："你怎么拉得动他？"才哥嘿嘿笑道："蓝星同学，你和阿飞联手之术越来越纯熟啊，连逃跑都走一条道。"那人正是蓝星，听才哥一说话，不禁光火："你……"

原来最近蓝星痴迷联网大战，刚才和才哥、阿飞联手与几个电脑对练，三人配合默契，不一刻将电脑一一击败。才哥甚感无趣，遂向蓝星、阿飞二人宣战，以一挑二。蓝、阿虽然手段不差，但才哥的工程兵运用得实在是出神入化，最后将他俩的基地也都一一占领，迫得二人率领着残兵败将，过起了游击生涯，四处化缘寻宝，企图东山再起。才哥哪儿肯给他们这等机会，眼看将对方戏弄够了，一声拜拜，便即退出游戏，扬长而去，把蓝星、阿飞撂那儿不管了。

Walker瞧蓝星这架式，大有一言不合，便要"真人PK"的味道，忙道："先坐下打牌，打完牌再说。"

蓝星看看Walker，又斜了才哥一眼，不再说话。Walker松了口气，正要招呼各就各位，忽听一声轻咳，老编慢慢踱了进来："Walker，检查写好了没有？"

Walker急忙从抽屉里翻出一大叠检查，道："写完了，都在这儿呢！"

老编接过，扫了一眼Walker的签名，转脸问才哥："听阿飞说……蓝桥的500份检查都是你帮他写的？"

才哥一愣："啊？"

蓝星眼珠一转，忙接道："没有，没有。我可以作证，绝无此事！才哥只给Walker抄过几份。"

才哥连连点头："是啊！是啊！"忽然醒悟过来："啊……"

（结束画面：蓝星、阿飞一边互相拍手，一边高唱：团结就是力量，这一不用铁，二不用钢，老编一来就全光当！）

正是：

笔头风月时时过，眼底儿曹渐渐多。有人问我事如何？呵呵，人海阔，无日不风波。

岁末寒冬，我将2000年12张排行榜的榜单全部重新打印了一遍，本来想仔细观看一遍，对一年来的热门软件排行榜做一个清晰透彻的回顾和总结，找出一些值得一提的话头。但翻看着如同石佛李昌镐对局照片的12张榜单，思维久久难以继续。那万古不变的一张脸，怎么能不令人心生感慨：这样一个渊停岳峙、不动如山的老大江湖，还有继续评说的意义吗？

去年的强者Winzip、ACDSee、Winamp、超级解霸一钻进博物馆就已经失去了活力，现时的豪杰OICQ、NetAnts等人也都寂寞已久，英雄榜上前20位的高手们开始打着不合时宜的瞌睡。一眼展望过去，榜上笼罩着轻轻的云。

国产软件，什么时候是你明星辈出，万马奔腾，让我们耳目一清，神为之夺的日子呢？

有鉴于此，我们不得不有所行动。如此全面的热门软件排行榜到明年将不复存在，我们将和数家知名下载网站合作，推出"热门软件排行榜"的姊妹榜——"热门软件下载排行榜"。也许，这个榜更能反映出谁才是当前最热门最实用的应用软件。当然，这同时，热门软件排行榜会缩小，但不会消失。钟爱它的读者依然可以投票，我们也将仍旧如实统计刊登。

相比本刊其它栏目内定的改版计划，改变并不算大。不过，有变化总比没变化好。这世界没有亘古铁定，只有日新月异。不动则僵，不变必亡。

时光汩汩而逝，绝不停留半分。

新的世纪就要来了！

晶合实验室 阿飞



热门软件排行榜



Top 20

本期选票在九十四页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
OICQ	2000	1	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	748	○
NetAnts	V1.23	2	洪以容	自由	网络	591	□
Magicwin98	V1.3!	3	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	439	↑
Internet Explorer	V5.5	4	Microsoft	自由	网络	358	↑
金山毒霸	终极测试版	5	金山公司	商业	杀毒	349	↑
FPE	2000	6	第三波	商业	修改	324	○
东方快车	世纪号	7	北京实达铭泰公司	商业	翻译	288	↓
金山游侠	II	8	金山公司	商业	修改	252	↑
MagicSet	V3.4	9	蔡旋	共享	系统	251	↑
Photoshop	V6.0	10	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	246	↓
FoxMail	V3.1	11	张小龙	自由	网络	225	↑
金山词霸	.net2001	12	金山公司	商业	翻译	219	□
KV300+	Z.19	13	北京江民公司	商业	杀毒	214	↓
Office	2000	14	Microsoft	商业	办公	205	↓
金山快译	2000	15	金山公司	商业	翻译	154	↑
网际快车FlashGet	V0.91	16	————	共享	网络	149	↑
东方不败	Ⅲ	17	北京实达铭泰公司	商业	修改	141	↓
瑞星	11.30	18	北京瑞星公司	商业	杀毒	135	↓
WPS	2000	19	金山公司	商业	办公	123	↓
KILL	V16.00	20	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	115	○

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.66
超级解霸	2000

世纪雷神 世纪之交 深情演绎游戏真谛



亚特兰蒂斯II

简体中文版
12月中旬上市
建议零售价：69元/5CD

- *非线性的游戏剧情发展。
- *18个谜题和60多个3D建模的角色
- *史诗般的神秘故事背景。
- *冒险历程将经过:古代西藏、爱尔兰、犹加敦、中国、香巴拉。
- *没有时间限制的谜题。
- *改进的Omni3D立体视像技术。
- *坚持一贯的无暴力主题。

玩《亚特兰蒂斯II》正版游戏软件，您将有机会免费游西藏，亲自探寻梦幻国度香巴拉的迷幻风光。更有机会获得由丽台科技股份有限公司提供的 WinFast GeForce 2 Mx 或 WinFast S325（TNT2）显卡。下图为奖品样图

！详情请关注



WinFast GeForce2 Mx



WinFastS325

特约赞助商 

大 惊 喜



欧洲战火 西线风云

简体中文版
12月下旬
建议零售价：30元

- ◆真实：涵盖 1939 到 1945 年间第二次世界大战欧洲及北非大陆几乎所有真实战役
- ◆详尽：再现了战争中全部指挥将领、作战部队以及军事配备
- ◆策略：真正体现战争策略游戏所独有的特殊魅力
- ◆场景：包括北欧白雪覆盖的森林、南欧纵横交错的河流、北非广阔的沙漠等等
- ◆音乐：真实逼真的战斗音效、激昂亢奋的背景音乐自然的融入游戏当中

超值：赠送

两本史诗般的二战纪实
带你走回辉宏而沉重的历史



欧洲战火 东线风云

简体中文版
2001年1月
建议零售价：3

诚邀各地经销商加盟 联系人：兰阳



孤胆枪手2

简体中文版
已上市
建议零售价：60元/2CD

三个不同的英雄，一个共同的目标

- ◆M、D、K三个完全不同的角色任你选择，完全激发你的游戏热情——
- ◆千奇百怪的武器和道具，独特的想象力将和你一起拯救世界——
- ◆十种完全不同的游戏方式，绝对古怪又绝对轻松的游戏世界观——
- ◆让你笑个不停的剧情设计，最富内涵又最让人着迷的游戏——

渠道合作伙伴：万众合力
电话：（010）82627435



危机最前线 为自由而战

简体中文版
12月下旬上市
建议零售价：39元

为自由而战是危机最前线的一作，增加了波兰、阿登、希腊三个的九个全新任务，以及更加先进的武器配备。该游戏任务更加紧张刺充分体现了“小队协同作战”游戏力。

无需《危机最前线》原盘即可单独运行

渠道合作伙伴：正普软件
电话：（010）82671133

Thor 世纪雷神
北京世纪雷神科技发展有限公司全国总代理
邮购地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱
邮编：100081 电话：010-68918554/68918552/68919620
E-mail：quake@263.net.cn

华彩软件 SOFTCHINA
www.softchina.com.cn

THE FUSE

导火线

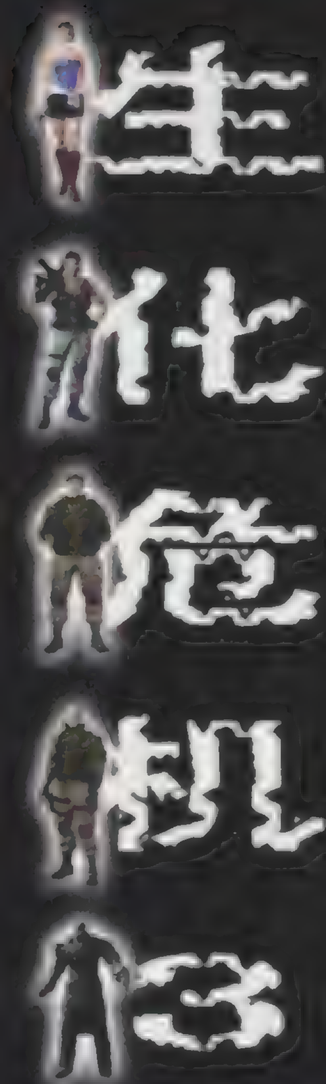


2001年2月

育碧软件倾力巨献
新世纪再掀危机狂潮

标准版　　　48元

白金典藏版 198元





Ubi Soft

CAPCOM

冠军拉力赛



冠军拉力赛

48元

圣诞节强势登场

无可挑剔的拉力赛车

★ 共36段400公里的经典赛道
★ 23种世界级拉力赛车
★ 独特的赛车物理模拟系统
★ 包括夜灯，烟雾，雨天等各种特效

地球2150

2CD 48元

2000年12月上市

2000年欧洲即时战略游戏金奖得主

开创3D即时策略游戏新纪元





东周列国志

简体中文版

48元

12月中上市

育碧软件扶持

国产游戏第二弹

国人挑战《三国志》

的全新策略游戏



育碧软件 台湾大宇

携手推出

买28元 送28元

随游戏附送 快可立 Kuai ke li 抵用券

简体中文版 2001年元月上市

让您亲身享受经营饮料量贩店的乐趣

银河英雄传说V

简体中文版

48元

2001年元月上市

以日本著名作家－田中芳树的畅销小说《银河英雄传说》为蓝本，重现浩瀚宇宙中，星际舰队间相互作战的SF战略模拟游戏





桌球俱乐部

48元

2001年元月上市

逼真全面的桌球游戏

含斯诺克、美式8球、美式9球等

多种游戏方式

创世纪企业王国

简体中文版

48元

12月初上市

同名百集香港无线连续剧

即将在全国地区上映

谁说命运不由己

创出游戏新世纪



梦幻水族箱

风靡全日本的3D电子宠物鱼

厌倦了暴力与尘嚣?
来一趟心旷神怡的
水族幻境之旅吧!

用电脑! 养真鱼?

★丰富多样的珊瑚热带鱼,更隐藏了神秘的美
★采用先进的3D虚拟生物,人工智 技术,每 都有
自己的个性 情世界
★每条鱼或 或脾气暴躁, 同伴
打闹,还会闹些 ,让你 的乐趣
★逼真的画面,奇幻多

1CD ￥38

★还有神秘的美人鱼呦★


丰富多样的珊瑚礁热带鱼


有生命有灵性的鱼


奇幻的水族箱布置功能


2000年精美的3D虚拟生物



北京总公司 电话: (010) 62023122 传真: (010) 62368776 E-mail:acertwp@public.east.cn.net
上海分公司 电话: (021) 64223192 传真: (021) 54521019
每周五晚21:00-22:00 第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫"动心九时"

第三波
全景软件
Formosoft

因《圣殿诗篇》Disk 5存在'死机'问题, 若'Disk 5'字样呈兰色, 请与第三波公司联系调换。因此给您带来不便, 我们深表歉意。

大宇资讯2000底绝对力作

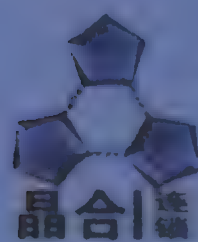
霹雳奇侠传

3CD
简体中文版
超值奉送《仙剑诗集》

零售价：88元

《仙剑奇侠传》的制作小组
《轩辕剑3》的游戏引擎
狂徒、DOMO联袂经典奉献
大宇首席动画设计师林克敏跨刀之作
引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
感受八音才子黄文择演绎大霹雳精彩人生

小丑得道，一朝变奇侠
江湖凶险，快意大霹雳



北京晶合时代软件技术有限公司总代理·晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售　　《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱　　邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092　E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询及销售：www.jhpop.com

SOFTSTAR　大宇资讯股份有限公司　SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

销售支持——排名不分先后　　网上专卖：晶合软商网（jhpop.com）　卓越网（joyo.com）

晶合北京总店	67164859
晶合中发电子市场分店	62630299
晶合新城广场分店	67647711-102
晶合新世界分店	新世界四层
晶合西单华威分店	华威五层电脑广场
晶合垂杨柳分店	67786334
晶合和平里分店	84210214
晶合大兴分店	69202500
晶合安定门分店	86472172
晶合奥尼特分店	63823419
晶合长椿街分店	66018119
晶合万寿路分店	68159093
晶合科苑书城店	68515544-2005
晶合怀柔分店	69654005
晶合盛世情分店	62052901
晶合平安里分店	66182792

北京特约经销商：
西单图书大厦　　新街口新华书店
西四新华书店　　王府井外文书店
科林斯创公司　　科技书店

●晶合上海钜锋	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华顺	2814402
●晶合南宁晶合专卖店	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合西安辉煌分部	5529833
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明棒子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连维尔	3635721
●晶合成都幼邦分部	5236552
●晶合汕头超传分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原大众分部	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268
●晶合天津展望	27830166
●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合南京新高	3352862

●晶合西藏图文分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2057887
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西威远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合敦煌大宇分部	8933125
●晶合坤宇分部	6660709
●晶合内蒙呼市超越电脑店	4311947
●晶合威海恒旭电子	5228401
●晶合大连司南	2503067
●晶合丹东科宇分部	2829874
●晶合兰州明德	7556193

图书渠道
金台路图书市场263号　65934375

北京经销商

连邦公司	62525338	万众合力公司	82627…
正普公司	82671133	育碟苑公司	82656…
墨仁公司	62543505	圣比尔公司	62527…
天极公司	82657868	鸿达以太公司	82614…
百年树人	82616723	大恒公司	82621…

特约经销商

广州奥高特	87509952
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
深圳伊登	3782402
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
辽宁希望	23960175
昆明晓钦	5124740
杭州连邦	8855577
广州天高行	83795037
湖南新华书店电子音像部	4423330
广东连邦	87572482
大庆金银来	6319892
南京连邦	3364289
郑州蔡东氏	3973864

** 敬请期待:大宇资讯“新天使帝国”即将上市！ **

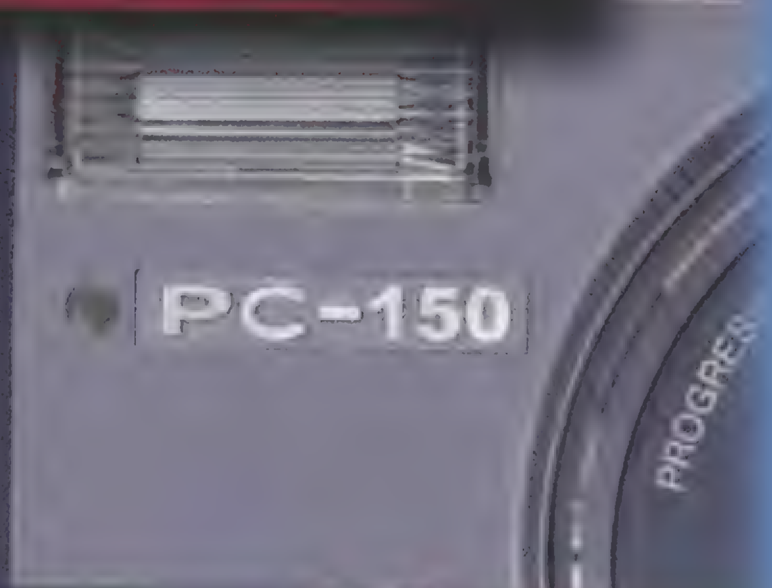
KINGMAX™

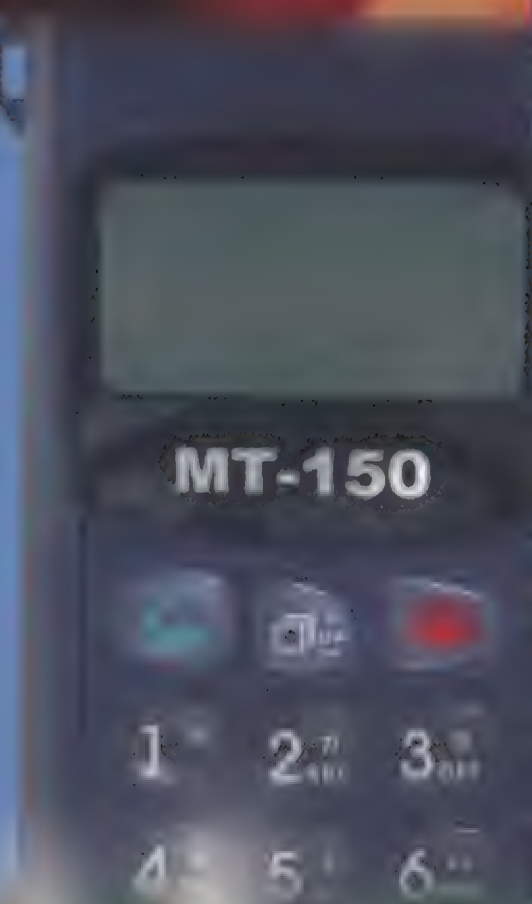
AIR-150





150hr 小時 BANKING 銀行服務









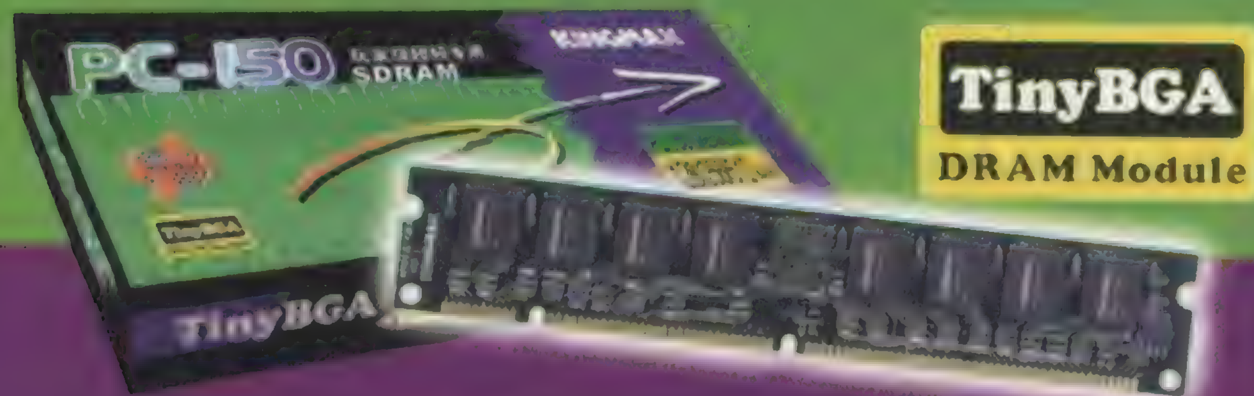


PC-150的时代已经到来!

PC-150 记忆体模组

更大容量、更快、更稳定，性能高于PC-100达50%以上,价格更会令您欣喜若狂！！
快让自己拥有它吧！！！

■支援工作频率150MHz(CL=3)■与PC-100比较，工作效能提高50%以上■TinyBGA™ 专利封装技术，提供更小的封装体积，更大的内存容量，更稳定的电性能，更快的散热功能■与主要主板厂商支援150MHz的平台相容■向下兼容PC-133与PC-100。



TinyBGA
DRAM Module

你快了，所以我快乐!!!

www.kingmax.com.cn



零售价 ¥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN